
4/96
CYBERMEDIA
BREATH OF FIRE 2: PLAYER'S GUIDE & POSTER
öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MAN!AC
SPECIAL COLLECTOR'S EDITION
PLAYSTATION
FORMULA 1
Das beste Rennspiel auf 32-Bit-Asphalt?
FINAL FANTASY 7
Sensation aus Japan: Sony-Debut statt Nintendo-Sequel
... DIE-HARD-TRILOGY ... Joypad-Showdown mit Bruce Willis
... MAGIC CARPET ... Bullfrog's Zauber-Teppich im Test
SATURN
NHL POWERPLAY '96
Atemberaubendes 3D-Eishockey von Virgin
VAMPIRE HUNTER
Capcom läßt die Monster tanzen
4 398044 105901 04


KEEPIN' DA PEACE
PC CD-ROM
PlayStation
SEGA SATURN
CORE DESIGN LIMITED
CENTREGOLD


SHELLSHOCK



WARTEN AUF NINTENDO

Es scheint unausweichlich: Die Japan-Veröffentlichung des Nintendo 64 wird um zwei Monate auf Mitte Juli verschoben. Zwar liegt noch kein offizielles Statement des Marktführers vor, doch alle Indizien deuten auf die Verzögerung hin. Was bedeutet dies für die europäischen Spieler? Ein weiterer Herbst, ein weiterer Winter ohne neue Nintendo-Konsole? Nicht nur für Mario-Freunde ein schrecklicher Gedanke. Demgegenüber steht die Aussage von Nintendo Deutschland, daß das Nintendo 64 noch in diesem Jahr erscheint. Hoffen wir, daß diese optimistische Prognose zutrifft, sonst müßten Videospieler, denen die 16-Bit-Generation nichts mehr bietet, doch noch zur Hardware der Mitbewerber greifen.

Nintendos Konkurrenten würde das freuen: Mit der Playstation hat Sony einen Achtungserfolg erzielt. Durch eine weitere Saison ohne Nintendo 64 würden Sony, aber auch Sega ihren Next-Generation-Marktanteil ausbauen. Mit starker Software und einer spürbaren Preissenkung könnte 1996 zum 32-Bit-Jahr werden. Die meisten Playstation- und Saturn-Käufer bleiben für Nintendo mittelfristig verloren.

Auf der anderen Seite zeigt die ärgerliche 64-Bit-Verschiebung Nintendos Konsequenz bei der Einführung eines neuen Gerätes. Andere Hersteller hätten die Konsole wohl längst veröffentlicht und gute Spiele erst Monate später nachgeliefert. Nintendo hingegen wartet: Ohne Referenz-Titel möchte man das technisch stärkste Gerät der Videospielwelt nicht veröffentlichen. Unsere in MAN!AC 2/96 geäußerte Software-Skepsis ("Sowohl Mario als auch Kirby brauchen noch Monate..." und "Die Frage ist, welches Spiel überhaupt fertig wird.") war also berechtigt.

Der Eisberg steht nicht ohne Grund auf dieser Seite. Er entstammt einem brandneuen Demo des Nintendo-Verbündeten Silicon Graphics. Im Inneren des Gletschers, mit wenigen Mausklicks zu erreichen, steht ein Nintendo 64. Zumindest als Simulation reist die Wunderkonsole schon um den Globus – jetzt wird's Zeit, daß sich die Hardware ans Tageslicht wagt.



Mit diesem Herrn legt man sich besser nicht an, doch für Nintendo kommt die Warnung zu spät: Muskelprotz Barett ist einer der neuen Final Fantasy-Helden und damit seit kurzem ein Playstation-Verbündeter. Er und seine RPG-Partner haben dem Nintendo 64 den Rücken gekehrt und stellen Ihre Kampfkraft nun in Sonys Dienste. Mehr dazu auf Seite 26.

MAN!AC

NEWS

IMPORT-TESTS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

14 Virgin startet 32-Bit-Sportspiel-Serie: Anpfiff für das grafisch & technisch imposante "NHL Powerplay 96".

26 Die Sensation ist perfekt: Square veröffentlicht "Final Fantasy 7" exklusiv für die Playstation.

6 Pole Position für die Playstation: MAN!AC zeigt exklusive Bilder von Psygnosis' fantastischer Formel-1-Simulation.

28 Die Konsolen gehen online: Videospieler erobern neue Spielspaß-Welten via Modems & Satelliten.

PRESENTS

TESTS

Pole Position für die Plays[...]

Form[...]

Psygnosis auf der Überholspur: Die Liverpooler Elite-Entwickler bereiten die aufwendigste Formel-1-Simulation der Videospielgeschichte vor. MAN!AC nahm exklusiv im Prototypen-Cockpit Platz.

Oben seht Ihr die Kurve in purer Vektor-Darstellung, unten die finale Optik, wie Ihr sie im Spiel vorfindet.

Die Macher

Ein Veteran der Spieleentwicklung führt das Team von Bizarre Creations: Martyn Chudley arbeitet seit Jahren für Psygnosis und war u.a. für "Killing Game Show/Fatal Rewind" (einer von Winnie's All-Time-Favorites) und "Wiz'n'Liz" verantwortlich. Sieben Programmierer und



Bizarre Creations wird von Martin Chudley geleitet (rechts auf dem Bild).

fünf Grafiker sitzen seit rund einem Jahr an "Formula 1", ihrem bislang aufwendigsten Projekt.

Vom futuristischen Gleiter-Rennen "Wipe Out" bis zum Crashkurs "Destruction Derby" – Psygnosis ist den Pferdestärken seit Anbeginn der Playstation-Ära verbunden. Das neueste 32-Bit-Motodrom setzt jedoch neue Prioritäten: "Formula 1" ist keine oberflächliche Action-Raserei mit Lizenz-Topping, sondern eine akkurate Simulation der 95er-Formel-1-Weltmeisterschaft. Und natürlich mit verschiedenen Spielmodi für detailverliebte Formel-Freaks sowie flippige Fun-Flitzer.

Als Basis für die technischen Daten der einzelnen Teams dient die 95er-Saison, die uns mit Michael Schumacher einen würdigen Weltmeister bescherte. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Fahrer und Autos richten sich nach den letztjährigen Ergebnissen, demzufolge fährt auch Berger noch mit einem anfälligen Ferrari und Damon Hill neigt zu unkontrollierten Überholmanövern. Als Lizenznehmer der FOCA (Formula One Constructors Association) hatte Psygnosis' Entwicklercrew Bizarre Creations Zugriff auf alle nötigen Unterlagen der Rennställe. Zusätzlich arbeitete man mit einem Team besonders intensiv zusammen, um das Tuning eines Wagens hautnah miterleben zu können. Leider verrät Psygnosis noch nicht, welchem Team diese Ehre zuteil wurde. Jede der 17 Strecken hat man detailliert dem realen Vorbild nachempfunden, vom Baum in der Südkurve bis zur Haupttribüne jedes Detail der Umgebung poly-



So entsteht ein Formel-1-Wagen: An High-End-Workstations werden die Flitzer zusammengesetzt.

STEUERTRICKS

Um die Atmosphäre eines Rennwagens zu spüren, kann man sich natürlich ein Paar Rennfahrer-Handschuhe überziehen oder man setzt sich tatsächlich ans Leder-Lenkrad. Saturn-Raser spielen "Daytona USA" und "Sega Rally" schon längst mit dem Arcade Racer, jetzt starten Playstation-Piloten mit dem "Mad Catz"-Zubehör durch. Die rund 160 Mark teure Steuereinheit wird einfach in den Joypad-Port gestöpselt und arbeitet mit allen Spielen zusammen, die schon mit Namcos analogem Import-Controller "GeGcon" harmonierten – von "Ridge Racer" und "Air Combat" bis zu "Wipe-Out" und dem neuen "Formula 1". Während man via Joypad nur Entweder/Oder-Kommandos nach links und rechts erteilen kann, erkennt die Playstation bei GeGcon und Mad Catz, wie stark man die Lenkung einschlägt. So hat man u.a. die Möglichkeit, wesentlich feinfühliger um die Kurve zu flutschen.

Das Mad-Catz-Lenkrad besteht aus Lenkrad mit Gangschaltung und einem separaten Sockel mit Brems- und Gaspedal. In das Lenkrad sind ein normales Steuerkreuz sowie alle Feuertasten eingelassen, damit man sich auch in den Menüs zurechtfindet. Die Verarbeitungsqualität ist trotz Plastik-Dominanz gut, die Fußpedale lassen sich problemlos bedienen und vermitteln einen Tick mehr Realitätsnähe als das ziemlich leichte Lenkrad. Enttäuschend ist die Gangschaltung, die nur gerade nach oben und unten bewegt werden kann. Außerdem spürt man kaum, ob und wann der Kontakt zustandekam.

Im direkten Vergleich zum Arcade Racer für den Saturn schneidet die mehrteilige Mad-Catz-Steuereinheit deutlich besser ab: Die Lenkrad-Bedienung ist bei beiden Konsolen einen Tick zu



gonisiert. Über hundert Stunden Videomaterial dienten als Grundlage für das authentische Ambiente.

Es versteht sich von selbst, daß die gesamte Optik aus Polygonen gebastelt wird. Erste Demos beweisen, daß weder Geschwindigkeit noch Detailtreue zu kurz kommen. Die Grafik wird 25 Mal in der Sekunde neu aufgebaut, was eine absolut fließende Animation zuläßt – ähnlich wie bei „Ridge Racer" oder „Toshinden". Verschiedene Blickwinkel sind kein Problem: Ihr sitzt mitten im Cockpit, wählt aus verschiedenen Aussenbord-Perspektiven und habt zudem das Vergnügen, jedes andere Auto als Kameraträger zu mißbrauchen. Was für ein Glück, daß Euer komplettes Rennen aufgezeichnet wird und in der Wiederholung genügend Zeit für strategische Analysen bleibt.

Für das schnelle Rennen zwischendurch entscheidet Ihr Euch für den Arcade-Modus. Im Advanced Mode habt Ihr jedoch Gelegenheit, durch Nachtanken, Reifenwechsel, echte Qualifikationsrennen und individuelle Autoabstimmung den Reality-Piloten nachzueifern. Die Vorzüge der Virtual Reality kommen dabei nicht zu kurz: Ihr spielt Wettergott, legt die Länge eines Rennens fest, manipuliert ein bißchen an den Auswirkungen eines Unfalls

Im Spiel seht Ihr erfreulicherweise keine Ansammlung von optisch gleichwertigen Formel-1-Autos. Jeder Wagen wird dem Real-Vorbild nachempfunden – von der Farbe bis zum Logo und den Werbe-Schriftzügen.

Freie Auswahl der Blickwinkel: Oben seht Ihr zwei mögliche Perspektiven, die Ihr auf Knopfdruck ändert.

wacklig, dafür lockt das Mad Katz mit soliden Fußpedalen und Pseudo-Gangschaltung. Momentan ist das Lenkrad als Import zu erhalten (u.a. bei Game Activity, Tel. 089/3402904), in Kürze wird es über die Hamburger Firma Vidis offiziell in Deutschland erscheinen.

Das Mad-Catz-Lenkrad samt Fußpedalen kostet um die 160 Mark. Für Rennspiel-Freaks lohnt sich diese Ausgabe jedoch allemal.



Die Geburtswehen eines Formel-1-Kurses: wunderprächti

DEUTSCH-STUNDE

RTL-Co-Kommentator Jochen Mass bei den Tonaufnahmen zur deutschen Synchronisation.

Jochen Mass wurde 1946 geboren und feierte 1972 mit dem Gewinn der "European Touring Car"-Serie seinen ersten großen Erfolg. Von 1973 bis 1980 startete er in über hundert Formel-1-GP, von denen er immerhin einen gewinnen konnte. Mit 50 Jahren fährt er noch heute gelegentlich Rennen (u.a. die 24 Stunden von Le Mans).

Die Aufnahmen fanden wieder im Studio Besser in Frankfurt statt, wo schon die deutsche Version von "Discworld" entstand (MAN!AC 10/94). In einer schalltoten Kammer muß Jochen Mass 20 Seiten mit insgesamt ca. 250 Kommentaren aufs digitale Band bringen. Die Zusammenarbeit mit Toningenieur Max Wanko gestaltet sich reibungslos, nach drei Stunden waren die Aufnahmen abgeschlossen. Nur bei wenigen Sätzen, darunter "Es ist Schumacher! Ihm muß das Benzin ausgegangen sein" oder "Es sieht so aus, als ob er einen Frühstart gemacht hat!" verlangt Production Manager Clemens Wangerin (Psygnosis) etwas mehr Dramatik und Anteilnahme. Nach den Aufnahmen darf sich der Videospiel-Laie Mass an "Destruction Derby" vergnügen – der Formel-1-Veteran zeigt sich sichtlich begeistert, trotz Koordinationsprobleme mit dem kleinen Playstation-Pad. Anschließend signierte Mass zehn Playstations, eine davon werden wir zum "Formula 1"-Test in einer der nächsten MAN!ACs verlosen. *th*


Augen auf: Eine der handsignierten "Jochen Mass"-Playstations werden wir demnächst verlosen.

Psygnosis' Ingo Zaborowski führt Ex-Rennfahrer Jochen Mass in die Geheimnisse der Playstation-Spiele ein.

? Hat Ihnen die Synchronisation Spaß gemacht?

Mass: Es war ja das erste Mal für mich, die Kommentare für ein Spiel zu sprechen, aber es hat mir gut gefallen. Manchmal ist es schon ein bißchen monoton, weil man viele Sätze wiederholen muß. Aber insgesamt finde ich es sehr aufschlußreich, wie das Ganze hier realisiert wird.

? War es für Sie ungewohnt, Kommentare ohne echten Zusammenhang realistisch zu gestalten?

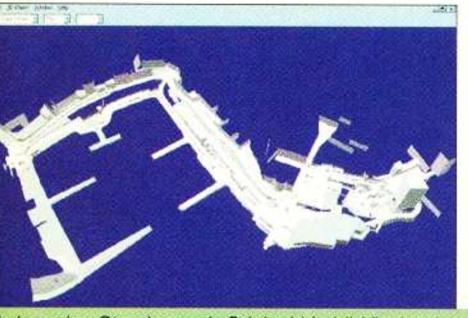
Mass: Man muß sich das natürlich bildlich vorstel-

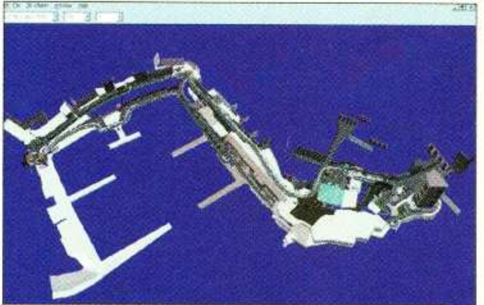
herum und stellt noch ein paar Dutzend weitere Parameter nach Euren Vorstellungen ein – natürlich nur, wenn Ihr wollt. Ansonsten ermittelt das Spiel aufgrund seiner Datenbank die wahrscheinliche Umgebungsqualität.

Im Rennen geht's dann zur Sache: Die realen Teamstrategien und Fahrgewohnheiten der einzelnen Piloten wurden hingebungsvoll verarbeitet, um nicht ein Feld von zwei Dutzend seelenlosen Autos zu erhal-



Selbst Formel-1-Pedanten finden in den zahllosen Menüs alle Parameter und Optionen, die sie schon immer eigenhändig festlegen wollten.





...chdem eine Strecke nach Original-Vorbild "vektorisiert" wurde (ganz links), reift sie langsam zur Polygon-Landschaft mit Texturen-Verkleidung heran (ganz rechts).

TECHNO-FACTS

- 26 Autos
- Rennstrecken 17
- 35 Fahrer
- Rennställe 13
- jeder Kurs besteht aus 60.000 bis 90.000 Polygonen
- 256 Farben
- Hintergrundszenen in
- 25 Bilder pro Sekunde (PAL)
- unterstützt Standard-Joypad und analoge Controller
- deutsche Sprachausgabe von Jochen Mass
- Dolby-Surround-Sound
- Songs von Joe Satriani & Steve Vai
- 2 Spieler -Link-Option
- komplettes Rennen wird aufgezeichnet



len, was man da spricht: Das Ganze umsetzen auf die Rennstrecke und die Situation mit den entsprechenden Emotionen rüberbringen. Das ist nicht immer ganz einfach, aber ich glaube, es ist mir halbwegs gelungen.

? Wie halten Sie als Familienvater von Zerstörungsorgien wie "Destruction Derby"?

Mass: Ich glaube, daß die heutige Jugend sehr wohl zwischen Realität und Videospiel unterscheiden kann. Auf Jahrmärkten gab es ja schon immer diese Auto-Scooter, und das hat auch keine Folgen auf das Verkehrsverhalten gehabt. "Destruction Derby" ist dabei noch relativ harmlos. Spiele, in denen Menschen aufeinander losgehen, halte ich schon für bedenklicher.

? Jetzt geht die Formel-1-Saison wieder los. Was bedeutet das für Jochen Mass?

Mass: Als Co-Kommentator bei den RTL-Live-Übertragungen muß ich natürlich viel reisen. Das erste Rennen ist in Melbourne, Australien. Dann geht's gleich weiter mit zwei Rennen in Südamerika, danach Europa. Für mich wird's eine sehr spannende Saison werden, da das Feld etwas ausgeglichener als im letzten Jahr sein wird.

ten. Es gibt Plazierungsduelle von Platz 1 bis 20, packende Zwei- und Dreikämpfe gaukeln Euch den Geruch von Benzin und verbranntem Gummi vor. Ganz zu schweigen vom Link-Modus mit zwei Playstations – kein Tempolimit für den Spielspaß in Sicht. Um das Spektakel akustisch abzurunden, dröhnt uns der Formel-1-Zirkus via Dolby-Surround-Sound in den Ohren. Außerdem hat man zwei Songs der Gitarren-Virtuosen Steve Vai und Joe Satriani lizensiert.

„Formula 1" geht im Juni oder Juli über die Ziellinie und wird zunächst nur für die Playstation erscheinen. In einer der nächsten Ausgaben klären wir, wie gut die Formel-1-Simulation wirklich ist. Momentan deutet alles darauf hin, daß uns ein Prachtspiel ins Haus steht, das optisch wie inhaltlich kaum etwas zu wünschen übrig läßt. *mg*

FORMEL-1 SAISON '96



Ist der neue Ferrari stark genug, Schumacher zum WM-Titel zu chauffieren? Wird Heinz-Harald Frentzen endlich sein erstes Rennen gewinnen? Kann das McLaren-Mercedes-Team technisch zu Williams und Benetton aufschließen? All diese bohrenden Fragen werden am 10. März geklärt – zumindest andeutungsweise. Dann startet im australischen Melbourne das erste Rennen der Formel-1-Saison 1996.

Dieses Jahr sind nur noch 22 Rennställe am Start, das Pacific-Team mußte Konkurs anmelden. Auch Ligier, Tyrell, Arrows und Forti haben finanzielle Schwierigkeiten und sind teilweise auf die Mitgift von wenig talentierten, aber potenten Möchtegern-Rennfahrern angewiesen. Trotz Minimal-Startfeld, das letztmals 1971 auf einem so niedrigen Niveau war, wurde der Plan, drei Autos pro Team einzusetzen, nicht realisiert. So bleibt beim grundsätzlichen Reglement alles beim Alten. Wie gewohnt überträgt RTL alle 15 Grand Prix live, von den gewohnten Werbeschnipseln gezielt unterbrochen. Wer im Süden unserer Republik wohnt, sollte übrigens das österreichische Fernsehen einschalten, dort gibt's nämlich die Rennen live und am Stück. Damit Ihr Euch die Termine vormerken könnt, folgt jetzt eine Liste mit den Formel-Fakten.

Termin	Strecke	Grand Prix von
10. März	Melbourne	Australien
31. März	Interlagos	Brasilien
7. April	Argentina	Argentinien
28. April	Nürburgring	Europa
5. Mai	Imola	Italien
19. Mai	Monte Carlo	Monaco
2. Juni	Catalunya	Spanien
16. Juni	Montreal	Kanada
30. Juni	Magny-Cours	Frankreich
14. Juli	Silverstone	England
28. Juli	Hockenheim	Deutschland
11. August	Hungaroring	Ungarn
25. August	Spa-Franchorchamps	Belgien
8. September	Estoril	Portugal
13. Oktober	Suzuka	Japan



Ähnlich wie in aufwendigen Hollywood-Produktionen wurden für die FMV-Zwischensequenzen "Storyboards" gezeichnet.



Nach diesen Storyboards entstanden auf SGI-Hardware die Animationen der Gittermodelle.

Dann wurden den Objekten einfache Flächen überzogen, um die Lichteffekte mit niedrigem Rechenaufwand zu testen.

FOX INTERACTIVE

Fox Interactive ist die im Jahr 1995 gegründete Videospiele-Abteilung von 20th Century Fox Home Entertainment, die wiederum dem Medien-Imperium News Corporation untergeordnet ist. Neben Fox Interactive betreibt Fox mit den Labels Fox Video, CBS Video, Fox Kids Network und Magnet Interactive Studios einen mächtigen Medien-, Vertriebs- und Merchandising-Apparat. Die Videospiele-Abteilung Fox Interactive wird seit Juni '95 von Jon Richmond geleitet. Der Industrie-Veteran ist seit zehn Jahren in der Unterhaltungsbranche tätig, vor seinem Wechsel zu Fox Interactive war er Vize-Präsident bei Walt Disney Attractions. Produzent ist Paul Provenzano, der bei Acclaim bei der Entwicklung der Motion Capture-Studios beteiligt war und Titel wie "The Simpsons", "Spiderman" und "X-Men" produzierte.

Bei Probe sind Trilogien Programm: Nach der "Alien Trilogy" entwickelten die Engländer für Fox Interactive die Filmumsetzung der "Die Hard"-Actionreißer. Bei dem Giger-Gemetzel nahm man sich zwar die drei Alien-Filme zum Vorbild, verwendete aber nur ein Spielprinzip (3D-Action aus der Ego-Perspektive). Die "Die Hard Trilogy" verspricht mehr Abwechslung: Die CD wird der Filmvorlage entsprechend drei unterschiedliche Spiele enthalten. In "Die Hard" kämpft und ballert Ihr Euch durch einen Hochhauskomplex, der von Terroristen belagert wird und befreit hilflose Geiseln. Dann säubert Ihr in einem "Virtua Cop"-ähnlichen 3D-Shooter einen Flughafen von den bösen Buben ("Die Hard 2: Die Harder"). Schließlich braust Ihr in "Die Hard With A Vengeance" mit einem Taxi durch die Straßen von New York, um Bomben in Autos und versteckten Plätzen aufzuspüren und zu entschärfen. In den mehr als 30 Leveln übernehmt Ihr die Rolle von John McClane (Bruce Willis) – ein Polizist mit der Angewohnheit, barfuß am falschen Ort zur falschen Zeit zu sein. Anfang Februar lud Fox Interactive Journalisten aus England, Frankreich und den USA zum "Die Hard Trilogy Event". Im Probe-Hauptquartier in London wurden auf drei Monitoren die einzelnen Teile präsentiert, danach konnte man sich selbst mit der Trilogie vergnügen. Bei einem Rundgang durch das Probe-Studio erwischten wir die Programmierer beim Zocken der blutigen Digi-Prügler von Williams – trotz Schelte von Probe-Chef Fergus McGovern konnten wir dann den Grafikern bei der Arbeit über die Schulter schauen: Auf der obligatorischen SGI-Hardware ("Indy " und "Indigo 2") liefen die Animations-

DIE HARD

Eine Terroristengruppe, mit modernster Waffentechnologie ausgestattet, besetzt den "Nakatomi Plaza" in Los Angeles. Die Gäste einer Weihnachtspartie werden kurzerhand als Geiseln genommen. Eure Befreiungsmission beginnt auf dem Parkdeck des Wolkenkratzers: Eine imaginäre Kamera schwebt schräg hinter John McClane, dreht Ihr Euch, rotiert die Szenerie um Eure Spielfigur. Dabei wird die Umgebung, die sich hinter Euch befindet, mit einem sanften Übergang ausgeblendet, um den Blick auf den barfüßigen Protagonisten freizuhalten. In den zehn Levels kämpft Ihr Euch über Flure, Büroräume und Ballsäle bis zum Penthouse, wo sich die Anführer der Geiselnehmer verschanzt haben. Ihre zahlreichen Schergen greifen Euch auf dem Weg dorthin aus allen Richtungen an. Dabei zeigt ein kleiner Kreis am rechten Bildschirmrand das Körperteil Eures Polygonhelden, das der Heranstürmende gerade im Visier hat – erkennt Ihr dort Euren Hinterkopf, macht sich gerade ein Gangster von hinten an Euch ran. Trefft Ihr auf Geiseln, befreit Ihr sie durch simples Berühren. Doch damit sind die Opfer noch nicht in Sicherheit: Sie müssen den Weg zum jeweiligen Levelausgang unbeschadet überstehen.

Bei Richtungsänderungen rotiert die komplette Umgebung eindrucksvoll um Euren Polygon-Helden

John McClane, wie man ihn kennt: Mit weißem Feinripp-Hemd, Minimal-Bewaffnung und ohne Schuhwerk.

DIE HARD WITH A VENGEANCE

Im dritten Teil habt Ihr von der Lauferei mit bloßen Füßen genug und schnappt Euch in New York ein Taxi, später steigt Ihr auf Polizeiauto, Krankenwagen, Schulbus oder Gabelstapler um. Die Vehikel sollen sich außerdem in Fahrverhalten, Höchstgeschwindigkeit und Straßenlage unterscheiden. In "Twisted Metal"-Manier braust Ihr durch Manhattans Straßen- und U-Bahnsysteme, Chinatown und den Central Park. Eine Bande geldgieriger Terroristen hat in der Stadt Bomben versteckt. Ihr müßt sie unter Zeitdruck finden und entschärfen, eine Kompaßnadel weist Euch den Weg, der durch zahlreiche Autos, Straßenbahnen, Kabeltrommeln und Mülleimer verstellt ist.



In den Straßen von New York geht Ihr auf Bomben-Jagd – dem lahmen Taxi wurde mittlerweile ein flotter US-Schlitten.



Um den Animationen ein möglichst realistisches Aussehen zu verleihen, wurden z.B. für den dritten Teil Originalaufnahmen aus New York verwendet.

DIE HARDER

Kaum habt Ihr den Nakatomi Plaza leergefegt, werdet Ihr zum Flughafen Dulles (Washington) versetzt: Eine neue Gangsterbande hat die Kontrolle über den gesamten Funk- und Flugverkehr übernommen. Auf dem Flughafengelände wimmelt es von angriffslustigen Bösewichten. Ähnlich wie in "Virtua Cop" nehmt Ihr die Gangsterbande mit einem Zielkreuz ins Visier. Neben Pad- und Maussteuerung wird die Playstation-Version die Konami-Gun, die Saturn-Fassung die Sega-Knarre unterstützen. Mit einer Plastikwumme seid Ihr auf jeden Fall im Vorteil – die aktuelle Version spielte sich mit dem Pad außerordentlich schwammig, wenigstens konnte man komfortabel per Knopfdruck nachladen. Bei Eurem Weg durch Duty-Free-Shop, Gepäckausgabe und über die Rollbahn scrollt die Szenerie gemächlich an Euch vorüber, wilde Zooms oder Kamerafahrten wie bei den Sega-Cops gibt's keine. Dafür könnt Ihr in einem gewissen Rahmen nach rechts oder links schwenken.

Werdet Ihr getroffen, läuft ein "Safe"-Countdown: Ihr seid für drei Sekunden unverwundbar

Die Gangster wurden im hauseigenen Motion-Capture-Studio von Probe (London) animiert

DIE HARD TRILOGY

Fox Interactive vereint mit der "Die Hard Trilogy" drei explosive Abenteuer auf einer CD.

programme "Wavefront" und "Dynamation", mit denen die gerenderten Zwischensequenzen erstellt werden. Am weitesten Fortgeschritten ist der erste Part, doch angesichts vieler Grafik-Bugs, fehlender Feinde und Gegenstände läßt sich über die spielerische Qualität noch keine Aussage machen. Zumindest die eindrucksvolle Grafik-Engine, eine weiterentwickelte "Alien Trilogy"-Umgebung sowie die professionelle Musikbegleitung zeugen von der Arbeit, die Fox Interactive in ihr erstes Projekt gesteckt hat. In den USA werden im Mai neben der Playstation-Version Umsetzungen für Saturn und Windows 95 erscheinen, europäische "Die Hard"-Fans gehen ab Juni auf Verbrecherjagd. *th*

Makaber: Auf Eurer halsbrecherischen Fahrt überrollt Ihr zahlreiche hilflose Passanten. In der Cockpit-Ansicht wird dabei Eure Windschutzscheibe mit Blut vollgesudelt, der Scheibenwischer springt automatisch an und sorgt wieder für freie Sicht. Unter den anwesenden Journalisten lösten diese Szenen zynisches Gelächter aus – die BPS wird das weniger witzig finden. Probe überlegt zur Zeit noch, die PAL-Version zu entschärfen. Neben der Cockpit-Perspektive schaltet Ihr während der Fahrt in verschiedene Außenansichten – inklusive Helikopter-Kamera, die in Wolkenkratzer-Höhe schwebt. Die texturierte Polygon-Landschaft beeindruckte durch Detailreichtum und Geschwindigkeit, auch wenn noch viele Grafik- und Kollionsfehler ausgebügelt werden müssen.

Auf die New Yorker Taxis ist auch kein Verlaß mehr: Ihr kommt zu spät, eine Bombe entfacht einen Feuersturm.

DIE RÜCKKEHR DER VIPER

In dem Option-Menü könnt Ihr die Joypad-Belegung konfigurieren – ganz wie es Euch gefällt.

Die Osterinsel-Köpfe spucken solange mit Laser-Kringel, bis Ihr sie durch gezielten Beschuß mundtot macht.

Um das Raumschiff zu zerstören, müßt Ihr die mittlere Öffnung auf der linken Seite treffen.

Durch die Aufnahme von Extras (der Kanister rechts vor Eurem Raumschiff) rüstet Ihr Eure Bordbewaffnung hoch.

Extrawaffen gegen Flammendrachen: Ende der 80er Jahre entführte uns Konami mit "Gradius" ins goldene Zeitalter der Horizontal-Scroller. Jetzt kehrt der Weltraumjäger "Vic Viper" auf den Bildschirm zurück.

Im Alien-Gewölbe von "Gradius 2" zieren ein blauen Schutzschild und vier ballernde Satelliten Eure Viper.

Verwinkelte Weltraum-Labyrinthe, im All treibende Eisberge, Vulkanwelten und morbide Höhlensysteme dienten als Schauplätze für die Einsätze des Weltraumjägers Vic Viper. Der schnittige Raumer, der sich mit jeder Lenkbewegung elegant zur Seite neigte, wurde von Konamis Spieldesignern zum flexibelsten Kampfschiff der Shoot'em-Up-Geschichte getunt. Die Möglichkeit, die Viper mit Raketen und Laserkanone, Heck-Geschütz und Schutzschild aufzurüsten, führte zu einem gesteigerten Hunger nach Extrasymbolen, die zerstörte Alien-Staffeln zurücklassen. Hat man die Klunker gegen die wichtigsten Extras eingetauscht, geht der Spaß erst richtig los: Für jeweils fünf Extrasymbole kann man einen flammenden Side-Kick aktivieren, der Laser und Raketen der Viper imitiert. Auch die Gegner sind nicht ohne: Gelangt Ihr nach einem kurzen Transferflug durchs leere All in eine neue Alienwelt, müßt Ihr erkennen, daß sich diese gegen Euch richtet. Oft sind nicht die in dichten Formationen heranfliegenden Sprites, sondern Vulkane, Gesteinsverschiebungen oder wucherndes Gestrüpp die eigentliche Gefahr für Euer Raumschiff. Ihr zerschießt Eisblöcke und ballert Euch panisch durch den Fels, um eine halbwegs sichere Flugbahn zu erhalten.

"Gradius 2" befindet sich ebenso wie der erste Teil auf der neuen "Gradius Deluxe"-CD von Konami, die in Japan zeitgleich für Playstation und Saturn erscheint. Spätere Teile der legendären Serie wurden leider nicht umgesetzt. "Gradius Deluxe" ist keine Compilation à la "Namco Museum", sondern ein normaler Doppelpack (siehe "Parodius"). Die beiden ersten Teile sind zwei Ballerspiele, die Fans des Genres nicht versäumen sollten: Episode 1 hat deutlich Staub angesetzt, grafisch ein Relikt aus NES- und 8-Bit-Zeiten, spielerisch aber noch spannend und motivierend. Der zweite Teil ist auch optisch ein Feuerwerk mit in allen Richtungen scrollenden Spielwelten. Ob Konami die beiden Oldies in Deutschland veröffentlicht, ist momentan noch unsicher. Zumindest eine Spezial-Auflage für Sammler wäre schön. *wi*

GRADIUS-AUTOMATEN UND IHRE UMSETZUNGEN



Titel	Gradius	Salamander	Gradius 2: Gopher	Gradius 3	Nemesis 2
auch bekannt als	„Nemesis“	„Life Force“	„Vulcan Venture“		
Heimversionen	NES, PC-E, GB	NES, PC-Engine	NES, PC-Engine	Super NES	Game Boy*
Erscheinungsjahr	1985	1986	1988	1989	1992

* Game-Boy-Exklusiv-Entwicklung.

Aus den brennenden Planeten schälen sich Feuerschlangen und wenden sich gezielt Richtung Vic Viper

In der Eiswelt lösen sich kleine Kristall-Meteoriten und beschäftigen den Laser der Vic Viper

1988 eine grafische Delikatesse: Der Feuervogel aus "Gradius 2" verspricht einen heißen Endgegnertanz.

Shoot'em-Up-Medley: Das gerenderte Intro ist neu und zeigt beinahe jeden Level der beiden Action-Klassiker aus neuer 3D-Sicht.

Mo-Fr 12-20 Uhr
Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

Mega Drive

- Adapter us/jp/dt 39,-
- Batman forever dt 99,-
- Clay Fighter dt 99,-
- Deep Space Nine dt 109,-
- Donald Duck in M. M. dt 109,-
- FIFA'96 dt 99,-
- ISS Deluxe dt 119,-
- Justice League dt 99,-
- König der Löwen dt 99,-
- Light Crusader dt 119,-
- Markos Magic Footb. dt 79,-
- Micro Machines'96 dt 99,-
- NBA Jam T.E. dt 99,-
- NHL'96 dt 99,-
- Paws of Fury dt 79,-
- **Phantasy Star IV dt 109,-**
- Rise of the Robots dt 79,-
- Shadowrun us 89,-
- Sonic vs. Knuckles dt 99,-
- Stargate dt 79,-
- True Lies dt 99,-
- Turtles dt 59,-
- Turtles Tournament dt 59,-
- Warlock dt 59,-
- Wolverine dt 69,-
- WWF Wrestl. Arcade dt 119,-

MEGA CD

- CDX-Adapter dt 69,-
- Earthworm Jim dt 99,-
- **Lunar II us 119,-**
- Lunar II Hintbook us 49,-
- Paws of Fury dt 59,-
- Thunderhawk dt 99,-
- Tomcat Alley dt 99,-

32X

- Corpse Killer (CD) dt 69,-
- Motorcross dt 69,-
- NBA Jam T.E. dt 69,-
- Super Space Harr. II dt 69,-
- Supreme Warr. (CD) dt 69,-
- WWF Raw dt 69,-

SuperNES

- **Action Replay III dt 89,-**
- Asterix und Obelix dt 129,-
- Batman Forever dt 79,-
- Captain Comando dt 49,-
- Civilization us 139,-
- Demolition Man dt 99,-
- Donald in Maui M. dt 129,-
- **Donkey Kong C. II dt 125,-**
- Dschungelbuch dt 99,-
- **Earthworm Jim II dt 119,-**
- FIFA'96 dt 109,-
- Final Fight 3 dt 119,-
- Foreman for real dt 119,-
- Front Mission II jp 149,-
- Heberekes Popoitto dt 89,-
- Hulk dt 49,-
- Int. Superstar Socc. II dt 129,-
- Joe & Mac III dt 129,-
- Jungle Strike dt 109,-
- Kawasaki Superbikes dt 129,-
- Kirbys Ghost Trap dt 99,-
- Mario Paint dt 69,-
- Mechwarrior dt 79,-
- Mechwarrior 3050 dt 109,-
- Megaman X 3 dt 109,-
- Mickey & Minnie dt 109,-
- Micromachines 2 dt 109,-
- NBA Give'n'Go dt 119,-
- NBA Live'96 dt 109,-
- NHL 96 dt 109,-
- PGA Tour Golf'96 dt 119,-
- Pinocchio dt 129,-
- Pop'n Twinbee II dt 89,-
- Prehistorik Man dt 109,-
- PTO II us 139,-
- Revolution X dt 99,-
- Sim City dt 99,-
- Sim City 2000 us 139,-
- Star Trek: Deep Sp. 9 dt 129,-
- Star Trek: Next Gen. dt 109,-
- Super Bomberman III dt 119,-
- Super Mario Kart dt 69,-
- **Super Mario World II dt 109,-**
- Tetris II dt 109,-
- The Lost Viking dt 109,-
- Theme Park dt 109,-
- Tim in Tibet dt 129,-
- Toy Story dt 129,-
- Urban Strike dt 109,-
- Utopia dt 99,-
- **Weapon Lord dt 119,-**
- Wild Guns dt 109,-
- WWF Raw dt 79,-
- **WWF Wrest. Arcade dt 119,-**
- Zelda III dt 99,-

Adventure & Rollenspiele

- US-Adapter dt/us/jp 39,-
- Brain Lord us 129,-
- **Breath of Fire II dt 129,-**
- Chrono Trigger us 149,-
- Final Fantasy III us 149,-
- Illusion of Time dt 109,-
- Robotrek us 139,-
- Romance IV us 159,-
- **Secret of Mana dt 109,-**
- **Secret of Evermore dt 109,-**
- Secret of the stars us 129,-
- Shadowrun dt 129,-

Hintbooks

- Breath of Fire us 59,-
- **Chrono Trigger us 49,-**
- Final Fant. III P. Guide us 49,-
- Final Fant. III H.book us 59,-

SONY

Hardware:

- **Sony+Demo CD dt 569,-**
- Action Replay (Echtes!) 109,-
- Joypad dt 59,-
- Link Kabel dt 59,-
- Lenkrad us 149,-
- Memory Card dt 49,-
- Mouse dt 59,-
- **NeGcon Contr. dt 89,-**
- RGB-Kabel dt 49,-

Software:

- A-Train (M/A) dt 99,-
- Ad&D Forg. R.(M/A) dt 99,-
- Adidas P.S.Socc.(M/A) dt 99,-
- Aftermath (M/A) dt 99,-
- Air Combat dt 89,-
- **Alien Trilogy dt 94,-**
- Alone i.t. D. II (M/A) dt 89,-
- Assault Rigs dt 89,-
- Casper (M/A) dt 99,-
- Chaos Control (M) dt 89,-
- Chronicl. o.t.sw.(M/A) dt 99,-
- Cyberia (M/A) dt 99,-
- CyberSpeed dt 89,-
- D (M/A) dt 89,-
- Defcon 5 dt 89,-
- Descent (M/A) dt 99,-
- Destruction Derby dt 95,-
- Disc World (deutsch) dt 89,-
- Extereme Sports dt 89,-
- **FIFA Soccer'96 dt 99,-**
- Goal Storm dt 99,-
- Hi Octane dt 89,-
- John Madden F.(M/A) dt 89,-
- Jumping Flash dt 89,-
- Jupiter Strike dt 89,-
- Kileak the Blood dt 89,-
- Krazy Ivan dt 89,-
- Lemmings 3D dt 89,-
- **Loaded dt 89,-**
- Lone Soldier dt 89,-
- Lost Vikings 2 (M/A) dt 99,-
- Magic Carpet (M/A) dt 99,-
- Mickys Wild Adv. dt 89,-
- Motor Toon GP (M/A) dt 89,-
- NBA Jam T.E. dt 95,-
- NBA Live'96 (M/A) dt 99,-
- Need f. Speed (M/A) dt 99,-
- NFL Quaterb.'96 (M/A) dt 89,-
- Nova Storm dt 89,-
- Off World Inter. (M/A) dt 99,-
- **Panzer General dt 89,-**
- Parodius deluxe dt 89,-
- PGA Tour Golf'96 dt 89,-
- Philosoma (M/A) dt 89,-
- Power Surf Tennis dt 89,-
- Primal Rage dt 89,-
- Psy. Detective (M/A) dt 99,-
- Raiden dt 89,-
- Rapid Reload dt 89,-
- Rayman dt 89,-
- Revolution X dt 89,-
- Ridge Racer dt 99,-
- **Ridge Racer II (M/A) dt 99,-**
- Rise o.t. Rob. II (M/A) dt 89,-
- Road Rash (M/A) dt 89,-
- Rock'N'Roll R. II (M/A) dt 99,-
- ShellShock dt 79,-
- Shock Wave dt 89,-
- Sim City 2000 dt 99,-
- Space Hulk (M/A) dt 99,-
- Starblade Alpha dt 89,-
- Street Racer (M/A) dt 89,-
- Streetfighter-The Movie dt 99,-
- Streetfigh. Zero (M/A) dt 99,-
- Striker'96 dt 89,-
- Syndicate Wars (M/J) dt 99,-
- Tekken dt 99,-
- Tekken II (M) jp 139,-
- Theme Park dt 89,-
- **Thunderhawk II dt 89,-**
- Time Commando (Mä) dt 99,-
- Toshinden dt 89,-
- True Pinball (M/A) dt 89,-
- **Twisted Metal dt 89,-**
- Viewpoint (M/A) dt 89,-
- Virtual Snooker (M/A) dt 109,-
- Warhammer (M/A) dt 89,-
- **Warhawk dt 89,-**
- Waterworld (M/A) dt 99,-
- Wing Comm. III (M/A) dt 99,-
- WipEout dt 99,-
- World Cup Golf (M/A) dt 89,-
- **Worms dt 89,-**
- WWF Arcade dt 99,-
- X-Com dt 99,-
- X-Men (M/A) dt 89,-
- Zero Divide dt 89,-

Saturn

Hardware:

- **Saturn+1 Pad dt 589,-**
- Action Replay dt 99,-
- Adapter us/dt/jp 59,-
- 6-Player-Adapter jp 99,-
- Antennenkabel dt 59,-
- Backup Memory dt 99,-
- Control Pad dt 39,-
- Demo CD jp 59,-
- Lenkrad dt 129,-
- Maus jp 89,-
- Mission Stick us 159,-
- Photo-CD-System dt 59,-
- Pistole 99,-
- Video CD-Karte dt 324,-
- Virtua-Stick dt 89,-

Software:

- Aftermath (M/A) dt 99,-
- Alien Trilogy (M/A) dt 99,-
- Blackfire (M/A) dt 99,-
- Bug! dt 99,-
- Casper (M/A) dt 99,-
- Castlevania (M/A) us 139,-
- Clockwork Knight dt 89,-
- Congo (M/A) dt 109,-
- Cyber Speedway dt 99,-
- Cyberia dt 99,-
- Darius Gaiden jp 129,-
- Dark Stalker (Mä.) jp 139,-
- Descent (M/A) dt 109,-
- Digital Pinball dt 99,-
- Daytona USA dt 79,-
- F-1 Live Informartion jp 139,-
- **FIFA Soccer '96 dt 89,-**
- Galactic Attack us 119,-
- Galactic Attack dt 99,-
- Galaxy Fight jp 129,-
- Gradius Deluxe Pack jp 139,-
- Gunbird jp 129,-
- Hi-Octane us 119,-
- In the Hunt jp 129,-
- King of the Spirits jp 99,-
- King of Fighters'95 jp 139,-
- Magic Carpet (M/A) dt 99,-
- **Mr.Bones Adv (M/A) us 139,-**
- Myst us 89,-
- Myst dt 99,-
- Mystaria us 139,-
- Mystaria dt 99,-
- NBA Basketball (M/A) dt 99,-
- NBA Jam T.E. dt 99,-
- NFL Quater.'96 (M/A) dt 89,-
- NHL All Star Hockey us 99,-
- NHL All Star Hockey dt 99,-
- Panzer Dragoon dt 99,-
- P. Dragoon II (Mä.) jp 139,-
- Panzer General dt 89,-
- Parodius dt 89,-
- Peeble Beach Golf dt 89,-
- Primal Rage (M/A) dt 99,-
- Rayman dt 89,-
- **Revolution X (M) dt 89,-**
- Romance IV us 139,-
- Sega Rally dt 99,-
- Shellshock dt 99,-
- Shin. Wisdom (M) us 129,-
- Shinobi X us 89,-
- Shinobi X jp 69,-
- Sim City 2000 dt 99,-
- Slam Dunk jp 49,-
- Slam'n'Jam (M/A) dt 99,-
- Slayer (M/A) dt 99,-
- **Solar Eclipse us 119,-**
- Street F. Zero (M/A) dt 99,-
- Street Fighter Zero jp 119,-
- Street Fi. the Movie dt 99,-
- Str. Racer (M/A) dt 89,-
- Sui-Ke-Enbu jp 89,-
- Tenchi o Korao (M/A) jp 139,-
- The Duell dt 99,-
- The Man. o.t.h. Souls us 89,-
- The Man. o.t.h. Souls dt 119,-
- Theme Park us 99,-
- Theme Park dt 89,-
- Thunderhawk II dt 99,-
- **Thunderhawk II (unzensierte Ver.) pal 99,-**
- **Tohshinden (M./A.) dt 109,-**
- Victory Boxing dt 99,-
- Victory Goal dt 79,-
- **Virtua Cop+Gun us/dt 149,-**
- Virtua Fighter jp 49,-
- Virtua Fighter 2 us 119,-
- Virtua Fighter 2 dt 99,-
- Virtua Fighter Remix dt 68,-
- Virtua Fighter Remix jp 49,-
- Virt. Hang On dt 99,-
- Virt. Racing dt 99,-
- Virt. Snooker (M/A) dt 99,-
- Virt. Soccer (M/A) dt 109,-
- Wing Arms dt 99,-
- World Adv. Mil.Com. jp 169,-
- World Cup Golf us 119,-
- W. Cup Golf (M/A) dt 99,-
- World Series Baseball dt 99,-
- Worms dt 89,-
- X-Men (M/A) dt 99,-

Neo Geo CD

- Neo Geo CD PAL 349,-*
- Neo Geo CD NTSC 349,-*
- **Aero Fighters II us 89,-**
- Aero Fighters II us 69,-*
- Aggr. of Dark Kombat us 69,-*
- Alpha Mission II us 69,-*
- Burning Fight jp 59,-*
- Fatal Fury III us 69,-*
- **Galaxy Fight us 89,-**
- Galaxy Fight us 69,-*
- King of Fighters'94 us 69,-*
- King of Fighters'95 us 69,-*
- **King of Fighters'95 us 89,-**
- Magican Lord us 49,-*
- Mah-Jong jp 29,-*
- **Pulstar us 89,-**
- Pulstar us 69,-*
- **Samurai Showdown II us 89,-**
- Savage Reign us 89,-
- Street Hoop us 89,-
- Super Sidekicks II us 69,-*
- Super Sidekicks II jp 59,-*
- **Super Sidekicks III us 89,-**
- **Viewpoint us 89,-**
- World Heroes Perfect us 69,-*
- **World Heroes Perf. us 89,-**

3DO

- 3DO PAL 399,-*
- 3DO NTSC 399,-*
- Blade Force us 79,-*
- Burning Soldier us 59,-*
- Gex us 49,-*
- Guardian War us 59,-*
- Hell us 69,-*
- Immercenary us 49,-*
- Iron Angel us 59,-*
- Jammit us 59,-*
- John Madden Football us 49,-*
- Jurrasic Park us 59,-*
- Lemmings us 59,-*
- Monster Manor us 59,-*
- Night Trap us 69,-*
- Nova Storm us 59,-*
- Off World Interceptor us 49,-*
- Out of this World us 49,-*
- Pataank us 39,-*
- Pebble Beach Golf us 49,-*
- Real Pinball us 49,-*
- Return Fire us 69,-*
- Road Rash us 69,-*
- Seal of Pharaoh us 59,-*
- Sewer Shark us 49,-*
- Shock Wave us 49,-*
- Shockw.: Op. Jumpgate dt 59,-*
- Slayer us 69,-*
- Soccer Kid us 49,-*
- Star Blade us 49,-*
- Stellar 7 us 39,-*
- Subreme Warrior us 69,-*
- The Horde us 59,-*
- The Inor. Machine us 39,-*
- Theme Park dt 59,-*
- Toon Time us 29,-*
- Twisted us 29,-*
- Ultraman jp 39,-*
- Alien vs. Predator dt 79,-*
- Bubsy dt 59,-*
- Club Drive dt 49,-*
- Crescent Galaxy dt 59,-*
- Dino Dudes dt 59,-*
- Flip Out dt 89,-
- Iron Soldier dt 79,-*
- Kasumi Nunja dt 79,-*
- Pinball Fantasies dt 89,-
- Raiden dt 59,-*
- Sensible Soccer dt 89,-
- Syndicate dt 79,-*
- Val d'Isere dt 69,-*
- Zool II dt 59,-*

Jaguar

- Jaguar PAL 199,-*
- Jaguar NTSC 199,-*

Breath of Fire II (Super NES) 129,-

Alien Trilogy (PSX / Saturn) 94,- / 99,- Vorbestellung möglich



Thunderhawk II unzensiert / dt 99,- / 99,- PSX - dt - 89,-

Sega-NOMAD 399,-
- Mega-Drive Handheld mit Farb-LCD - auch an TV anschließbar !!

Spiele mit * sind Gebrauchtspiele • Andere Systeme auf Anfrage

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-.
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,- + NN

04521–4873 oder 71497

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin • Nur Versand

Ab 300.- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Händler willkommen! Fax: 04521–1025

Arcadia

Einmal jährlich liegt das Mekka der Automatenbranche am Main. Auch MAN!AC wagte sich in den High-Tech-Dschungel der Münzgräber und Multi-Spieler-Giganten.

Wer keine Hydraulik-Automaten mit riesigen Bildschirmen auf die IMA karrte, hatte in diesem Jahr wenig zu melden.

Realismus über alles: Namcos "Alpine Racer" gibt Euch sogar Skistöcke in die Hände.

Wenn alles klappt, stellen wir Euch "Soul Edge" (Namco) schon in der nächsten MAN!AC ausführlich vor.

Trigger Happy

Nach Virtua Cop" feiern Schießspiele aus der subjektiven Perspektive eine Renaissance. Fast jeder Hersteller hat Automaten mit großkalibrigen Plastikwummen im Programm. Auch hier garantiert die überlegene 3D-Polygon-Technologie Sega (mit der Fortsetzung "Virtua Cop 2") und Namco mit dem Messehit "Time Crisis" einen Vorsprung. Konami versucht derweil, sich mit "Crypt Killers" ein Stück vom Kuchen abzuschneiden. Die Kombination aus Pumpgun-Action und Zombie-Attacken soll bis zu drei Spieler an die Maschine locken. In die gleiche Kerbe schlägt Sammy's "Zombie Raid", das ebenfalls Bitmap-Grafiken aufbietet. Altmeister Atari kontert mit Science-fiction-Thema und "Area 51". Auch die virtuelle Realität wird mit dem Luftgewehr unsicher gemacht: "Total Recoil", ist aber nichts anderes als Tontaubenschießen mit VR-Brille. Das eine oder andere Spiel werden wir mit Sicherheit demnächst auch auf unserem heimischen Bildschirm erleben – die BPS ist schon gewarnt.

Die Organisatoren der IMA '96 (24.-26. Januar) konnten zufrieden sein: Die Frankfurter Messe war mit knapp 250 Ausstellern aus aller Welt fast ausgebucht. Erstmals benötigte man neben den beiden Hallen des letzten Jahres auch Teile der riesigen Festhalle, um den Platzbedarf aller Hersteller zu decken. Die Bandbreite der ausgestellten Produkte reichte dabei von Billard-Tischen über Münzautomaten bis zu Hydraulik-Autos, deren Anblick die Kinderherzen vor jedem Supermarkt höher schlagen lassen. Erstmals ließen sich ein paar Automatenvertreter des japanischen Volksglücksspiels Pachinco blicken, nicht ganz so exotisch sind die vielen Flipper-Neuheiten. Vor allem die amerikanischen Marktführer Bally (gehört zum Williams-Imperium) und Gottlieb verfrachteten reihenweise Pinball-Geräte in die Main-Metropole, die größtenteils mit bekannten Lizenzen aufwarten – sei es nun mit Filmen wie "Congo" oder "Johnny Mnemonic", oder mit sportlichen Namen wie "Mario Andretti". MAN!AC war vor allem an den Videospielen interessiert. Dabei fiel in diesem Jahr auf, daß die Hersteller auf den immer größer werdenden Ständen keinen Aufwand scheuen: Multiplayer-Kabinetts, Riesenbildschirme und viel Drumherum mit echtem Formel-1-Rennwagen und überdimensionierten Dekorationen. Die Gauselmann-Tochter Nova hatte neben ihren Flipperburgen die kompletten Namco-Neuheiten am Stand: Neben "Rave Racer" und dem Skispaß "Alpine Racer" (persönlicher Liebling von Ex-MAN!AC Ingo) überraschten vor allem das "Virtua Cop"-inspirierte "Time Crisis" und die Offroad-Raserei "Dirt Dash 4WD". Bei letzterem klappert der Spieler mit Buggy oder Pickup über rumpelige Pisten, während der Wagen durch Stöße und Erschütterungen langsam seine Anbauteile verliert. Exzellentes Streckendesign und Fahrspaß trösten über die mittelmäßige Technik hinweg – wir vermuten, daß das Spiel noch nicht ganz fertig war. "Time Crisis" ist eine reinrassige Polygonballerei im "Virtua Cop"-Stil, bietet aber eine Story mit Zwischensequenzen, äußerst detaillierte Grafik und eine Plastik-MP, die sogar den Ausstoß von Patronenhülsen simuliert. Größte Neuerung ist ein Fußpedal, mit dem Ihr Euch hinter Mauern oder Kisten in Deckung begebt und somit dem Kreuzfeuer der Polygon-Terroristen ausweicht. Einen weiteren Schwerpunkt bei Nova bildete "Killer Instinct 2": Die Figuren sind größer und eindrucksvoller animiert als beim Vorgänger, außerdem mit Licht- und Schatteneffekten belegt.

Sega präsentierte neue Model-2-Geräte, darunter das Motorradrennen "Manx TT". Basierend auf einer verbesserten "Daytona"-Engine steigt Ihr auf ein Kunststoff-Bike und rast die berühmte Strecke auf der Isle of Man entlang. Grafisch bewegt sich "Manx TT" auf gewohntem Standard, ist aber nicht sonderlich spektakulär – ähnlich wie "Indy 500", das bereits seit Ende letzten Jahres in den Spielhallen steht. "Fighting Vipers" heißt ein neues Prügelspiel, das



Nix für Leute mit schwachem Magen: Konamis hektisch zappelnder Rennsimulator "Road Rage".



Am Steuer eines Rennwagens brettert Ihr durch die (überfüllten) Straßen einer Großstadt: "Midnight Run".

Formel-1-Fans durften sich bis auf wenige Zentimeter an einen echten Benetton heranmachen

Auf die Plätze, fertig, los: Bis zu acht "Manx TT"-Maschinen können gekoppelt werden.

Das "Manx TT"-Rennen findet auf der berühmten "Isle of Man"-Rennstrecke statt

Darauf wartet die Playstation-Gemeinde: Wann die Umsetzung von "Rave Racer" erscheint, ist aber noch nicht klar.

"Virtua Fighter 2" und Waffen kombiniert. Als Kämpfer stehen Euch ein Musiker mit E-Gitarre und diverse Schönheiten mit modischen Sportgeräten wie In-Line-Skates oder Skateboard zur Wahl. Die Kampfarena ist eingezeunt, "Ring Outs" oder feige Fluchtversuche gibt's nicht.
Im Gegensatz zum Vorjahr protzte auch Konami mit vielen Neuheiten: "Midnight Run" versetzt Euch ans Steuer eines Rennwagens, der durch die Rush-Hour einer abendlichen City brettert – Gegenverkehr inklusive. Blickfang und Anlaufstelle bei Konami war allerdings "Road Rage", eine Mischung aus "Ridge Racer" und "Wipeout": In diesem interaktiven Ride setzt Ihr Euch ans Steuer eines Gleiters und rast durch eine Zukunftsstadt. Leider übertragen sich Eure Steuerkünste auf eine hyperaktive Hydraulik: Für Achterbahn-Profis ein Riesenspaß, Leute mit empfindlichem Magen sollten einen Bogen um das Gerät machen. "Crypt Killers" ist Konamis Beitrag zum allgemeinen Plastikwummen-Gemetzel, bleibt aber grafisch und spielerisch hinter den Pendants von Sega und Namco zurück.
Während Konami am Ball bleibt, fiel die Produktpalette der anderen Hersteller enttäuschend aus: Spiele von Atari, den japanischen Traditionsfirmen Capcom, Taito und Data East waren ebenso wie SNK kaum auszumachen – am einen oder anderen Stand tummelten sich lediglich ein paar verlorene Geräte. Deren Qualität aber zeigt, daß man im Moment entweder nicht in der Lage oder nicht gewillt ist, mit den Marktführern des Automatengeschäfts mitzuhalten. Trotzdem können sich auch Firmen mit preiswerten Platinen in den Spielhallen halten, immerhin kosten die Top-Automaten von Sega und Namco inzwischen über 25.000 Mark – zu viel für kleinere Aufsteller.
Abseits von den klassischen Automatenherstellern zeigte Cybermind sein Programm: Die monströsen Cyberspace-Automaten von Virtuality kosten ebensoviel wie die aufwendigsten Geräte der Konkurrenz, versetzen den Spieler aber mit einer Brille in den virtuellen Raum. Hier taucht Ihr für einige Minuten in eine blockige Cyberspace-Welt ein, wobei sich die Spiele alle ähneln – erkunden und ab und zu ballern könnt Ihr als Fantasy-Ritter, im Raumschiff oder als Weltraumsoldat.
Die Spielhalle bleibt in dieser Saison Domäne der Rennautomaten, Prügelspiele sind weniger stark vertreten, was sich mit dem Erscheinen von "Virtua Fighter 3" oder "Soul Edge" aber schnell wieder ändern kann. Capcoms "Street Fighter 3" steht ja ebenfalls noch aus...

Midways Ice-Hockey-Spektakel "Open Ice" ist ähnlich actionreich wie "NBA Jam".



"Dirt Dash" von Namco erinnert dezent an "Sega Rally".

Schöne Grüße von "Cyber Cycles": Bei Segas "Manx TT" steigt Ihr ebenfalls auf ein Motorrad.

Namcos Antwort auf Segas erfolgreichen Light-Gun-Automaten "Virtua Cop"...



...heißt "Time Crisis": Ihr müßt die Tochter des Präsidenten aus den Händen von Terroristen befreien.

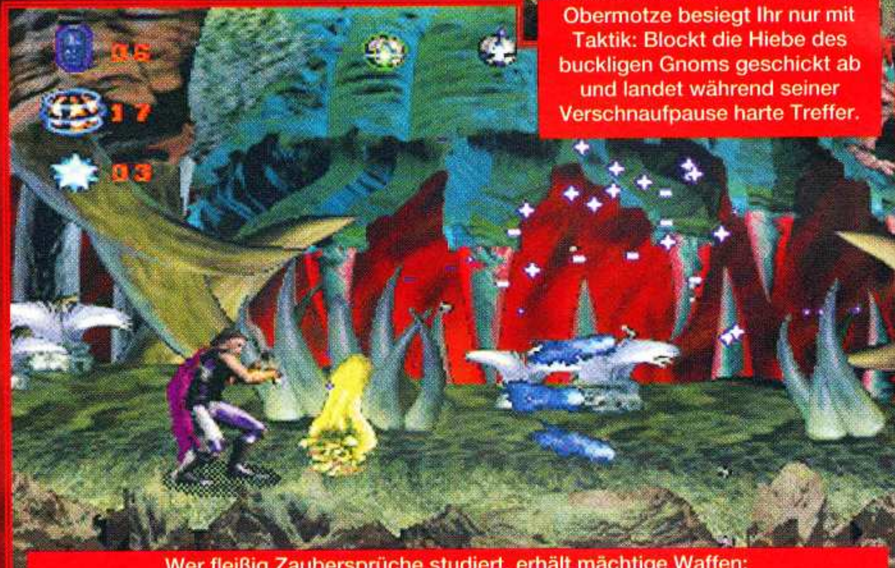
Rüstungswettlauf

Bereits seit letztem Jahr deutet sich "kalter Krieg" zwischen den Branchenriesen Namco und Sega an. Analog zum historischen Rüstungswahn schaukeln sich beide Firmen höher, schneller, weiter: Die Bildschirme werden größer, die Boards und Technologien raffinierter, und hat der eine mal eine erfolgreiche Idee, bringt der andere kurze Zeit später ein ähnliches Produkt auf den Markt. Wer von wem kopiert, ist dabei egal – Namco antwortet auf die Sega-Seller "Sega Rally" und "Virtua Cop" mit "Dirt Dash 4WD" und "Time Crisis", beim Rivalen erinnern die Sega-Geräte "Manx TT" und "Fighting Vipers" an die Namco-Konzepte "Cyber Cycles" und "Tekken". Alle anderen Hersteller kommen nicht mehr mit - lediglich Konami unternimmt mit der Hydraulik-Extravaganz "Road Rage" den Versuch, Anschluß zu halten.
Im Moment warten wir auf die Eröffnung der nächsten Runde: Model 2 (Sega) und System 22 (Namco) sind ausgereizt und werden für Variationen bekannter Spiele recycelt: "Indy 500" und "Manx TT" erinnern an "Daytona", "Fighting Vipers" arbeitet mit der "Virtua Fighter 2"-Engine. Bei Namco wird das System 22 für "Time Crisis", "Alpine Racer" oder "Dirt Dash" benutzt. Ende des Jahres geht's dann auf zur nächsten Technik-Revolution – vielleicht mit "Virtua Fighter 3" oder einem bahnbrechenden Rennspiel von Namco...

Knochen Krieger

Obermotze besiegt Ihr nur mit Taktik: Blockt die Hiebe des buckligen Gnoms geschickt ab und landet während seiner Verschnaufpause harte Treffer.

Während die Welle der Duellschläger für die 32-Bitter nicht abreißt, bereitet Playmates die Attacke der Prügel-Scroller vor: "Skeleton Warriors" entführt Euch in die mystische Welt der Dämonen und Teufel.



Wer fleißig Zaubersprüche studiert, erhält mächtige Waffen: Euer Magiegeschoß wandelt Ihr mit Schriftrollen zum flächendeckenden Streuschuß oder zur springenden Magiebombe.

Tage des Donners stehen uns bevor, haben doch der Lord der Dunkelheit und seine Mannen den Magiekristall des Königs gestohlen und das ganze Reich besetzt. Orks mit vier Klauen und verrottete Skelette versetzen das Volk in Angst und Schrecken, ein grauer Schleier hat sich über das Land gelegt. Die einzige Hoffnung für die gute Seite der Macht seid Ihr, Sohn des Königs und Held von "Skeleton Warriors".

Nachdem Euch Satan persönlich im höllischen FMV-Intro herausgefordert hat, findet Ihr Euch in traditioneller Prügelscroller-Perspektive in einer von Nebelschwaben durchzogenen Schlucht wieder: Euer stattlicher Ritter führt auf Kommando wuchtige Schwerthiebe aus, schleudert Energiegeschosse und deckt drohende Schläge ab. Euer Pfad führt über schlammige Polygonhügel, die einen flüssigen 3D-Effekt vermitteln. Von hinten, von vorn und aus der Luft springen furchteinflößende Kreaturen mit überdimensionalen Krallen und Schwertern auf Euch zu, um sich an Eurem Schmerz zu ergötzen. Doch mit ein bis drei Schwertstreichen schlagt Ihr die Feinde in Stücke. Jeder hinterläßt einen Kristall mit Lebensenergie, Magiegeschossen und Schriftrollen, die Sprüche mit neuen Magiewaffen enthalten. Sammelt Ihr die Urnen nicht auf, setzen sich die Untoten wieder zusammen und nehmen den Kristall in sich auf.

Die finsteren Levels werden inhaltlich durch stimmungsvolle FMV-Schnipsel zusammengehalten, die weich über den Bildschirm fließen.

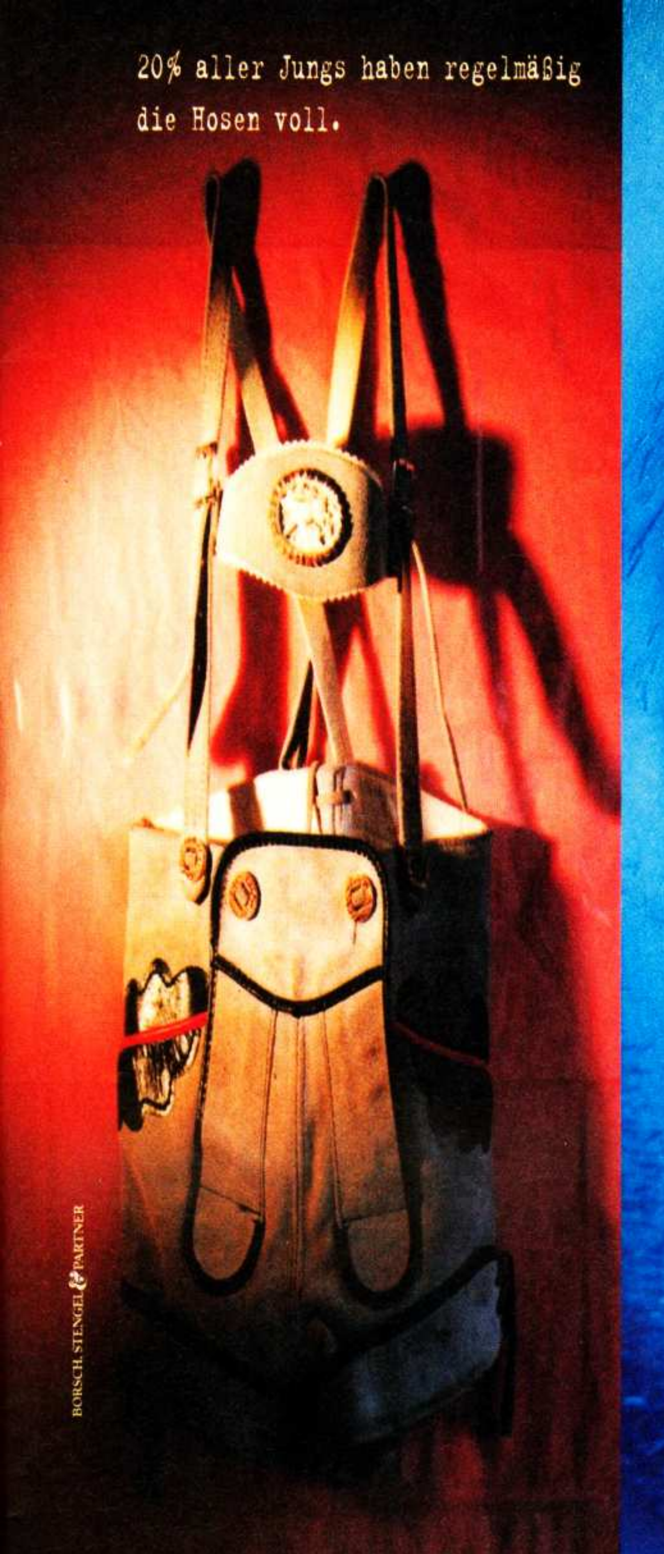
Während Ihr im Vordergrund eifrig Monster niedermetzelt, schwebt im Hintergrund diesiger Parallax-Nebel vorbei und pechschwarze Geier ziehen am Himmel ihre Kreise. Alle drei Abschnitte stampft ein besonders grimmiger Muskeldämon auf Euch zu, der über eine stattliche Energieleiste sowie umfassende Kampftechniken verfügt. Mit der passenden Taktik seid Ihr trotzdem bald siegreich. Aber es ist ein weiter Weg zum Schloß des Fürsten; praktisch, daß Euer Held auch einen Führerschein besitzt: Auf Loren brettert Ihr lange Tunnel entlang, per "Star Wars"-Motorrad fetzt Ihr durch fixe 3D-Levels, wo Euch wendige Abfangjäger ins Kreuzfeuer nehmen. Gefriert Euch beim Anblick der rot glühenden, teils organischen Welten nicht schon das Blut in den Adern, erstarrt Ihr spätestens beim Einsatz der wuchtigen Kirchenorgel-Symphonien und Geigenorchester, die der Schlacht einen okkulten Touch geben. *oe*



Qualmende Explosionen erhellen die finsteren Schächte: Raubt Ihr dem Gegner den Seelenkristall, zerfetzt es Ihren Körper.



Der rasende Ritter: Auf Eurem flotten Gleit-Motorrad saust Ihr durch Tempelstätten und duelliert Euch mit entgegenkommenden Reitern.



20% aller Jungs haben regelmäßig die Hosen voll.

Lone Soldier: Kraftfutter für echte Konsolen-Söldner.

Lone Soldier. Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier. Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist: Im „Dschungel" hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime zu tun. Im „Canyon" mußt Du tückische Schluchten überwinden. „Middle Eastern City" verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt im Nahen Osten. Und in „ Alien Situation" begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill in 32-bit-3D. Macht süchtig!






Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

32-BIT-

POWERPLAY-EISHOCKEY FÜR DEN SATURN

Jetzt geht's zur Sache: Virgin bereitet eine der aufwendigsten Sportsimulationen des Jahres vor. MAN!AC wagte sich aufs Eis und trat zum exklusiven Penalty-Shootout an.

Autsch: Nach einem Stockschlag sinkt der deutsche Spieler zusammen (rechts oben im Bild).

Jede Menge Zuschauer auf den Tribünen: In der Totalen kommt vor allem das Stadion zur Geltung.



Der US-Entwickler hat schon einige Sportspiele auf dem Kerbholz, konnte damit aber noch nicht überzeugen. So muß Radical u.a. für "Brett Hull Hockey" und die Fußballsimulation "Pelé" Rechenschaft ablegen. Beide Titel entstanden im Auftrag von Accolade und wurden zwischen 1993 und 1995 veröffentlicht. Zum Glück deutet alles darauf hin, daß "NHL Powerplay 96" ihr mit Abstand bestes Produkt wird.

Die Eishockey-Fangemeinde im 32-Bit-Lager gibt sich momentan unterkühlt: Die PAL-Fassung von Sony's exzellentem „NHL Face-Off" läßt noch auf sich warten, Segas hauseigenes „NHL All-Stars" zählt nicht gerade zu den Playoff-Kandidaten. Und dann legt auch noch Electronic Arts ihre 96er-Fassung von „NHL Hockey" aufs Eis – schlechte Aussichten für 32-Bit-Bodychecks? Weit gefehlt: Im Auftrag von Virgin arbeitet der Entwickler Radical Software seit geraumer Zeit an einer exklusiven 32-Bit-Eishockey-Simulation, die uns in einer Vorab-Version vorlag. „NHL Powerplay 96" soll im Juni für Playstation und Saturn auf den Markt kommen und sieht schon jetzt verdammt vielversprechend aus. Ihr könnt davon ausgehen, daß alle wichtigen Standard-Features wie Freundschafts-Matches, Playoffs und ein Saison-Modus zum Tragen kommen. Neben den 26 offiziellen NHL-Teams mit all ihren Spielerpersönlichkeiten wählt Ihr aus 16 Nationalmannschaften (inklusive Deutschland), den beiden All-Star-Cliquen und der Radical-Crew. Neu ist, daß Ihr Eure Kufen-Cracks einem individuellen Trainingsprogramm unterziehen könnt, das wichtige Tricks und Kniffe verrät. In den übersichtlichen Options-Menüs dürft Ihr außerdem die Spielzeit bestimmen, Musik und Audio-Kommentator aktivieren und die üblichen Parameter festlegen. Außerdem konfiguriert ihr die Angriffs- und Verteidigungsreihen, blättert durch ellenlange Statistiken und kramt Euren Multi-Player-Adapter aus der Schublade: Bis zu sechs menschliche Eishockey-Cracks machen mit.

Wie es sich für eine moderne Sportsimulation gehört, werden Stadion und Spieler in schmucker 3D-Optik präsentiert. In dieser Hinsicht fegt „NHL Powerplay 96" die gesamte Konkurrenz vom Platz: So dynamische Kamerafahrten und grazile Animationen der Spieler habt Ihr bislang noch nicht gesehen. Die Puck-

NHL POWERPLAY '96



CYBER-GOLF

Auf der Basis der Golfspiel-Legende „Pebble Beach Golf" konzipierte Vic Tokai „Valora Valley Golf" für den westlichen Markt. Traditionell spielt Ihr auf einem Platz mit 18 Löchern – doch die einzelnen Kurse sind nicht einer Realo-Idylle nachempfunden, sondern schmücken sich mit Anleihen aus der Fantasy-Welt. Jedes Loch



Während im Hintergrund der Vulkan brodelt, sinniert das aparte Japano-Mädel über die optimale Schlagrichtung. Links oben seht Ihr den 3D-Ballflug.

BODYCHECK

WORK IN PROGRESS



Beim Bully entbrennt ein harter Kampf: Leider waren noch keine Kampfszenen implementiert.

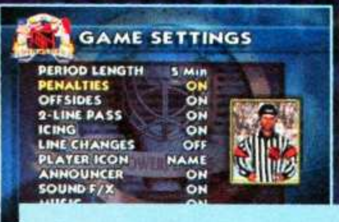
Übung macht den Meister: Die verschiedenen Spielzüge könnt Ihr Euch anschaulich erklären lassen.

Gourmet-Grafik: Selbst in der Nah-Perspektive kommen die Spieler noch gut zur Geltung.

Wenn Ihr während eines Spiels eine Information braucht oder Taktiken ändert, besucht Ihr den Kontrollraum.

Profis fallen nach einem unsanften Rempler derart elegant zu Boden, daß sich ein Foul gleich doppelt lohnt – solange der Schiedsrichter wegschaut. Jede einzelne Aktion der Spieler ist den echten Bewegungsabläufen erstaunlich detailliert nachempfunden. Auch das Stadion zoomt und rotiert ruckfrei, insbesondere die weiter fortgeschrittene Saturn-Version gehört technisch zur Elite. Wenn Ihr es satt habt, das Geschehen aus den typischen Kamerapositionen zu betrachten, dann legt fest, auf was sich der Regisseur konzentrieren soll – der Puck, ein Torhüter oder der jeweils aktive Spieler stehen dann im Mittelpunkt.

Leider können wir über die Kompetenz der gegnerischen Teams und das (hoffentlich) intelligente Verhalten der eigenen Mannschafts-Kollegen noch nichts sagen, da diese Routinen erst in den nächsten Wochen implementiert werden. Auch die Steuerung war nur rudimentär programmiert – ein Bildschirmfoto der Joypad-Belegung zeigt jedoch, daß wir in dieser Hinsicht nichts zu befürchten haben. Insgesamt wirkt die ganze Präsentation und die professionelle 3D-Technik außergewöhnlich sympathisch und läßt sehnlichst auf das fertige Produkt hoffen. Im übrigen soll „NHL Powerplay 96" der Auftakt zu einer Sportspielserie von Virgin sein, die dann u.a. mit den Konami-, Sony- und EA-Sports-Reihen konkurriert. *mg*









Die Präsentation von "NHL Power Play 96" ist vorbildlich.
Die Menüs werden optisch adrett präsentiert und lassen sich problemlos durchforsten, ohne daß man die Orientierung verliert.

bietet andere Tücken, vom Fairway im Sinn einer Bergstraßen-Serpentine bis zum Vulkan-Krater mit begrünten Inseln.

Trotz des ungewöhnlichen Ambientes gelten normale Golf- und Spielregeln: Ihr sucht Euch einen Golfprofi samt Caddie aus, schaut Euch die Löcher aus der Perspektive eines vorbeifliegenden Hubschraubers an und setzt schließlich zum Schlag an. Hier erwartet Euch das bewährte „Pebble Beach"-Interface mit Schlagkreis und Doppelklick-Mechanik (im Bild rechts gut zu sehen). Allerdings stehen Euch vier Spezial-Schläge zur Verfügung, sozusagen die Extrawaffen der futuristischen Golf-Gemeinde. Nach dem Schwung verfolgt Ihr den Ballflug in hübscher 3D-Optik – Polygon-Grafik sei Dank.





Ungewöhnliche Kurse: Der Fairway windet sich in Serpentinen den Berg hoch.

„Valora Valley Golf" könnte sich als angenehme Abwechslung zum fantasielosen Standard-Golf profilieren. Der „Pebble Beach"-Unterbau spricht für Fachkompetenz, die technische Umsetzung der 3D-Flugeinlagen sieht vielversprechend aus. Wie gut die abgefahrene Golfsimulation für den Saturn wirklich ist, verraten wir im ausführlichen Test in der nächsten MAN!AC.



TALK SHOW

name: AXEL HERR

firma: KONAMI
position: SALES & MARKETING MANAGER

motto: Angriff ist die beste Verteidigung

In seiner beruflichen Karriere hat Axel Herr nicht nur mit der Entertainment-Branche geflirtet. Mit 33 Jahren kann der diplomierte Betriebswirt auf vielfältige Berufserfahrungen zurückblicken. Seine Karriere begann bei der Unternehmensberatung Roland Berger, später schloß er sich als Manager für Spezialprodukte dem Computer-Fabrikanten Escom an. Schließlich landete Axel Herr bei Sega in Hamburg, seinem ersten verspielten Arbeitgeber. Dort war er als Vertriebsleiter tätig, bis ihn schließlich die Frankfurter Firma Konami als Sales & Marketing Manager verpflichten konnte.

? Mit dem Wechsel von 16-Bit zu 32-Bit hat Konami den Ausstoß an Software merklich zurückgeschraubt. Auch die Qualität einiger Titel war nicht ganz so überragend wie zu den Hochzeiten von NES und Super NES. Hat Konami bei der Produktpolitik Fehler begangen?

Herr: Natürlich ist Konami immer bemüht, Software in bester Qualität zu entwickeln und rechtzeitig auf den Markt zu bringen. Das bindet eine Vielzahl von Entwicklerteams, gerade in Hinblick auf die neuen 32-Bit-Konsolen und auch das Nintendo 64, deren technische Fähigkeiten man erst einmal kennenlernen muß. Allerdings haben wir gewisse Trends unterschätzt. Die Qualität von Produkten ist immer eine Frage des Standpunktes. Bei Konami stehen immer der Spielspaß und nicht spektakuläre Intro-Sequenzen im Vordergrund. (...) In den letzten Jahren haben wir unsere Entwicklungsabteilungen in Tokyo und Osaka umstrukturiert und auf Konsolen-Typen spezialisierte Teams geschaffen. Gleichzeitig haben wir eine komplette Entwicklungsabteilung in den USA aufgebaut sowie ein Unternehmen gegründet, das sich auf externe Projekte konzentriert. Ich denke, wir sind auf dem richtigen Weg, unserem Ruf als „Referenz-Schmiede" auch in Zukunft zu entsprechen.

? Mit „Sparkster", dem Rocket Knight, wollte Konami ein eigenes Maskottchen à la Mario und Sonic etablieren. Die Spiele waren gut, warum hört man von Sparkster nichts mehr?

Herr: Wenn Sie bedenken, daß „Mario" und „Sonic" unter Kindern und Jugendlichen eine größere Popularität als Mickey Maus genießen, wird klar, daß „Sparkster" kaum eine reale Chance hatte. Außerdem gab es damals zu viele Jump'n'Runs. Das Thema ist jetzt durch.

? Konami setzt vornehmlich auf Eigenentwicklungen und selten auf Lizenzen – anders als viele konkurrierende Firmen. Wie schätzen Sie die Bedeutung von Lizenzen ein?

Herr: Lizenzen dominieren das Mediengeschäft. Allerdings ist es nicht mehr zeitgemäß, zu einem gerade aktuellen Thema, wie zum Beispiel einem Kinofilm, ein 08/15-Spiel zu entwickeln. Das verkauft sich vielleicht ein paar Wochen, danach ist Schluß. Wir setzen lieber auf Lizenzen, die langfristig wirken und ein an sich gutes Produkt aufwerten. Das beste Beispiel ist die NBA-Lizenz für unsere Basketball-Simulation "In the Zone". Überhaupt eignet sich der Sport-Bereich für das Lizenz-Geschäft sehr gut, auch mit langlebigen Toy-Lizenzen wie z.B. Barbie könnte man sich anfreunden.

? Wie schätzt Konami die Bedeutung von Playstation und Saturn ein? Wird einem System der Vorzug gegeben? Wie verhalten Sie sich bezüglich 3DO und Jaguar?

Herr: Playstation und Saturn sind für uns sehr wichtig, jedoch wird die Schlacht zwischen Sony und Sega noch geschlagen. Momentan bedienen wir die Playstation-Kundschaft etwas stärker, das kann sich aber ändern – je nachdem, wie gut sich die Grundgeräte verkaufen. 3DO und Jaguar unterstützen wir nicht, jedoch könnte die M2-Technologie durchschlagenden Erfolg haben, wenn Matsushita die ganze Power dieses Weltkonzerns in das Produkt steckt.

? Wird es von Konami noch 16-Bit-Software für Mega Drive und Super Nintendo geben?

Herr: Zunächst erscheint im April „International Superstar Soccer Deluxe" für das Mega Drive. Da die Nachfrage nach 16-Bit-Spielen in Deutschland derzeit immer noch sehr hoch ist - die Hardware-Verbreitung des Super Nintendo liegt bei ca. zwei Millionen Exemplaren – und dies sicher noch einige Zeit der Fall sein wird, denkt man bei Konami darüber nach, weitere 16-Bit-Projekte in Angriff zu nehmen. Ein weiteres Fußballspiel ist nicht unwahrscheinlich...

? Mit der „Gradius"-Collection trägt Konami dem Oldie-Revival auf den 32-Bit-Konsolen Rechnung. Wird es noch mehr Updates von zeitlosen Konami-Klassikern geben, evt. sogar eine Serie à la Namcos „Museum Edition"?

Herr: Daß „Gradius Deluxe" in Deutschland erscheint, ist derzeit eher unwahrscheinlich. Konami hat in diesem Jahr sehr viel spektakulärere Titel in Planung und wird seinem Ruf als Sportspiele-Spezialist Nachdruck verleihen. Unter dem Label „Konami XXL Sports-Series" veröffentlichen wir weitere 32-Bit-Spiele wie beispielsweise Golf und Leichtathletik.

? Noch ist Konami kein offizielles Dreamteam-Mitglied. Wir vermuten jedoch, daß in Japan bereits an Nintendo-64-Spielen gearbeitet wird. Knüpft die 64-Bit-Premiere an eine Erfolgsserie an oder ist es ein ganz neues Projekt?

Herr: Betrachtet man die Konami-Entwicklungen der letzten Jahre und den derzeitigen Stellenwert Konamis im Nintendo-Bereich mit Spielen wie „ISS Deluxe" oder „NBA Give'n Go", so würde sich Nintendo mit Sicherheit keinen Gefallen tun, auf Nintendo-64-Spiele von Konami zu verzichten. Die Antwort lautet: Ja, wir gehören definitiv zum Dreamteam. Welche Spiele wir für das Nintendo 64 veröffentlichen, möchten wir jedoch noch nicht bekanntgeben. Man darf aber damit rechnen, daß die Titel dem geneigten Spieler durchaus geläufig sein dürften.

? In Deutschland bietet Konami nicht nur die hauseigenen Spiele an, sondern vertreibt viele Spiele von anderen Entwicklern. Wird sich an dieser Situation 1996 etwas ändern?

Herr: Als Distributor für Videospiele bietet Konami in Deutschland derzeit Titel folgender Hersteller an: Ocean (16-Bit), Electronic Arts (alle EA-Sports-Module für die 16-Bitter), Telstar, Infogrames (32-Bit), Bandai, Ubi-Soft, Mindscape und Time Warner. Das komplette Handling, d.h. Vertrieb, Logistik, Marketing und PR, übernehmen wir für Ocean und Telstar. Bei den restlichen Firmen beschränken wir uns auf die Durchführung der Vertriebsaktivitäten, bieten jedoch Hilfestellung bei der Planung und Durchführung der Marketing-Komponente an.

? Konami will sich in Zukunft auch dem PC widmen. Welchen Stellenwert werden Ihre PC-Spiele gegenüber den Konsolen-Titeln haben?

Herr: Für uns bedeutet der Einstieg in das PC-Business eine Diversifizierung unseres Spieleangebotes. Der Schwerpunkt wird jedoch weiterhin im Konsolenbereich zu finden sein. Die PC-Spiele werden vornehmlich in den USA programmiert, für die Veröffentlichungen gilt das gleiche wie für das Nintendo 64: PC-User freuen sich auf garantierte Knaller.

? Über die Spieleentwicklung in Japan und den USA haben wir schon einiges erfahren. Wie steht es aber mit Konami-Entwicklungen in Europa? Könnte es passieren, daß Konami in Deutschland Programmierer und Grafiker anstellt?

Herr: Bekannt sein dürfte, daß Factor 5 bereits für uns tätig war („Animaniacs" und „Probotector" für den Game Boy) und seit geraumer Zeit an einer Mega-Drive-Version von „International Superstar Soccer Deluxe" arbeitet. Über eine Inhouse--Entwicklungsabteilung in Europa wird derzeit nachgedacht. Dabei ist es gar nicht so unwahrscheinlich, daß diese in Deutschland stationiert wird. Entschieden ist jedoch noch nichts.

Leider ist noch nicht entschieden, ob das Cyberpunk-Adventure "Snatcher" bei uns erscheint (im Bild die Playstation-Version).

Konami auf Sportspiel-Kurs: Der neue Basketball-Automat "Run & Gun 2" setzt auf Dunkings.

Playcom GmbH

0 89/546 0 300

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

- Bomberman 3 dt 119.00
- Breath of Fire 2 us 119.00
- Chrono Trigger us 149.00
- **Cut Throat Island dt 109.00**
- **Donald in Maui Mallo dt 129.00**
- **Donkey Kong Count. 2 dt 129.00**
- Dracula X (16 MB) dt 129.00
- Earth Worm Jim 2 dt 119.00
- Fievel Mauswanderer dt 79.00
- **Fifa Soccer 96 dt 99.00**
- Frantic Flea dt 114.00
- Hebereke 2 dt 89.00
- Hungry Dinosaurs dt 84.00
- **Illusion of Time dt 109.00**
- Int.S.Soccer Deluxe dt 129.00
- **Int.Superstar Soccer dt 99.00**
- Izzy's Quest dt 109.00
- **Jungle Strike dt 99.00**
- Kawasaki Superbikes dt 99.00
- **Kirbys Dream Course uk 89.00**
- **Kirbys Ghost Trap dt 89.00**
- Lost Vikings 2 dt 99.00
- Lothar Matthäus dt 109.00
- **Mario World 2 dt 109.00**
- Mechwarrior 3050 dt 99.00
- **Mega Man X 2 dt 109.00**
- Mega Man 7 dt 109.00
- Mickey & Minnie dt 99.00
- Micro Machines 2 dt 119.00
- **NBA Live 96 dt 99.00**
- **NHL Hockey 96 dt 109.00**
- Pac Man 2 dt 109.00
- PGA Tour Golf 96 dt 109.00
- **Pinocchio dt 129.00**
- **Pocky & Rocky 2 dt 79.00**
- Primal Rage dt 99.00
- **Revolution X dt 109.00**
- Samurai Shodown dt 99.00
- Schlümpfe (dt. Text) dt 109.00
- **Secret of Evermore dt 109.00**
- Shadowrun kp.dt. dt 79.00
- Shootout Soccer dt 99.00
- **Star Trek: Next Gen. dt 109.00**
- **Star Trek:Deep Space dt 109.00**
- Tetris & Dr. Mario dt 89.00
- **Theme Park (kp.dt.) dt 109.00**
- Tim in Tibet dt 129.00
- Tiny Toon 2 dt 79.00
- Total Football dt 99.00
- **Toy Story dt 129.00**
- **Turrican 2 dt 99.00**
- Unirally dt 79.00
- Venom:Spider-Man dt 79.00
- Waterworld dt 109.00
- Weapon Lord dt 119.00
- Worms dt 104.00
- WWF Wrestl. Arrcade dt 99.00

Super NES-Sonderangebote

- Aah! Real Monster dt 59.00
- Actraiser 2 dt 69.00
- Aero the Akrobat 2 uk 49.00
- **Beavis and Butthead dt 39.00**
- Bomberman 2 dt 49.00
- Captain Commando dt 69.00
- dt 69.00
- Clay Mates dt 39.00
- Cool Spot dt 49.00
- Dropzone dt 39.00
- Earth Worm Jim dt 69.00
- Frank T. Big Hurt B. dt 69.00
- Fun & Games dt 39.00
- Hebereke Popoon dt 49.00
- Hurricanes dt 49.00
- Incredible Hulk dt 39.00
- Indiana Jones dt 69.00
- John Madden 95 dt 39.00
- Lemmings 2 dt 59.00
- **Mario All Star Clas. dt 69.00**
- Marko's Magic Footb. dt 39.00
- Mask dt 69.00
- Metroid uk 59.00
- Mickey Mania dt 49.00
- Mighty Max dt 39.00
- Page Master dt 49.00
- Parodius dt 39.00
- Powerdrive dt 69.00
- **Rise of the Robots dt 49.00**
- Sailormoon dt 39.00
- Shaq-Fu dt 49.00
- Star Wing dt 39.00
- **Stargate dt 39.00**
- Syndicate dt 39.00
- Tiny Toon dt 39.00
- Troy Aikman Football dt 49.00
- Turbo Toons dt 69.00
- **Urban Strike dt 69.00**
- Utopia dt 49.00
- WWF Raw dt 69.00
- Zero the Kamikaze dt 49.00
- Zoop dt 59.00

Super NES-Zubehör

- 6 Spieler Adapter dt 49.00
- Action Replay Pro 3 dt 99.00
- Antennenkabel SNES dt 19.00
- Cinch Kabel S.NES dt 19.00
- Donkey Kong Anhänger dt 4.90
- Donkey Kong Plüsch dt 39.00
- Game Mage 2 dt 69.00
- Infrarot Joypads dt 89.00
- Joypad (Nintendo) dt 39.00
- Pro Pad 2 SV-339 dt 36.00
- Pro Pad SV-334 dt 29.00
- Scart Kabel S.NES dt 19.00
- Spieleb.Mario Worl.2 dt 24.00
- Spieleber. Donkey 2 dt 24.00
- Super Key Adapter dt 29.00
- S.NES ohne Spiel dt 199.00
- Top Secret Spieleb. dt 24.95
- Top-Fighter Joystick dt 79.00
- Universal Adaptor dt 39.00
- Verlängerung Joypad dt 15.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

GAME BOY

- **Asterix & Obelix dt 59.00**
- Cut Throat Island dt 59.00
- **Donald in Maui Ma. dt 69.00**
- Dschungelbuch dt 59.00
- **Earth Worm Jim dt 59.00**
- Fifa Soccer 96 dt 64.00
- John Madden Footb.96 dt 64.00
- **Kirbys Block Ball dt 59.00**
- Kirbys Dream Land 2 dt 59.00
- Mario's Picross dt 44.00
- **Mega Man 4 dt 49.00**
- Mickey Mouse 5 dt 59.00
- Micro Machines 2 dt 49.00
- NBA Live 96 dt 49.00
- NHL Hockey 96 dt 49.00
- Pinball Deluxe dt 59.00
- **Pinocchio dt 59.00**
- Primal Rage dt 59.00
- Schlümpfe (dt. Text) dt 59.00
- **Streetfighter 2 dt 59.00**
- Super Mario Land 3 dt 59.00
- Tetris 2 dt 59.00
- Tim in Tibet dt 59.00
- Top Ranking Tennis dt 54.00
- **Toy Story dt 69.00**
- True Lies dt 44.00
- **Waterworld dt 49.00**
- Worms dt 59.00

Gameboy-Sonderangebote

- Addams Family 2 dt 39.00
- Addams Family 1 dt 39.00
- Cool Spot dt 29.00
- Daffy Duck dt 39.00
- Dennis dt 39.00
- Glücksrad dt 39.00
- John Madden 95 dt 39.00
- Lemmings dt 39.00
- Mr. Do! dt 39.00
- Pac Panic dt 39.00
- Pinball Fantasies dt 39.00
- Race Days dt 39.00
- **Seaquest DSV (SGB) dt 39.00**
- Stargate dt 29.00
- Tarzan dt 39.00
- USHAR Monster Truck dt 39.00

Gameboy-Zubehör

- Game Boy Clear View 11.00
- Game Boy schwarz dt 109.00
- Game Boy Netzteil dt 17.00

MEGA DRIVE

- Addams Family Values dt 109.00
- Animaniacs 2 dt 109.00
- Clay Fighter dt 79.00
- Comix Zone dt 109.00
- Cut Throat Island dt 79.00
- Death & Ret.o.Superm dt 79.00
- **Donald Duck Maui Ma. dt 109.00**
- **Earth Worm Jim 2 dt 109.00**
- **Fifa Soccer 96 dt 89.00**
- Generation Lost dt 69.00
- **Int. S.Soccer Deluxe dt 79.00**
- Izzy's Quest dt 99.00
- Light Crusader dt 109.00
- **Lion King dt 99.00**
- Mario Basler Soccer dt 69.00
- Mask dt 109.00
- Mr. Nutz dt 69.00
- Mr. Nutz 2 dt 99.00
- **NBA Live 96 dt 89.00**
- Newman-Haas Indy Car dt 79.00
- **NHL Hockey 96 dt 99.00**
- Sampres Tennis 96 dt 99.00
- PGA Tour Golf 96 dt 89.00
- Phantasy Star 4 dt 109.00
- **Pocahontas dt 109.00**
- Power Ranger 2 dt 104.00
- Putty Squad dt 99.00
- Road Rash 3 dt 79.00
- Sonic 1&2 & Dr.Robo. dt 109.00
- Spot Goes to Hollyw. dt 109.00
- **Star Trek:Deep Space dt 109.00**
- Stargate dt 99.00
- Story of Thore kp.dt dt 124.00
- Syndicate dt 79.00
- Theme Park kompl.dt. dt 99.00
- Total Football dt 89.00
- **Toy Story dt 109.00**
- Vectorman dt 99.00
- VR Troopers dt 119.00
- Waterworld dt 99.00
- **Weapon Lord dt 99.00**
- Worms dt 99.00
- **WWF Wrestl. Arrcade dt 89.00**

Mega Drive-Sonderangebote

- Aah! Real Monster dt 59.00
- Ballz dt 29.00
- Dschungelbuch dt 59.00
- Dynamite Headdy dt 39.00
- Ecco the Dolphin 2 dt 49.00
- Frank Thomas Baseba. dt 49.00
- Havoc dt 59.00
- Hurricanes dt 39.00
- Hyperdunk dt 29.00
- IMG Int. Tour Tennis dt 39.00
- Incredible Hulk dt 29.00
- John Madden 95 dt 39.00
- Judge Dredd dt 39.00
- Jurassic Park Ramp. dt 59.00
- Jurassic Park dt 39.00
- Justice League dt 39.00
- **Marko's Magic Footb. dt 49.00**
- **Mega Man Wily Wars dt 39.00**
- Mighty Max dt 49.00
- NBA Basketball dt 49.00
- NBA Jam Tournament dt 49.00
- NFL Quarterback '96 dt 49.00
- NHLPA Hockey '95 dt 39.00
- Normy's Beach Babe dt 39.00
- Ottifants dt 29.00
- Page Master dt 39.00
- Paws of Fury-Brutal dt 39.00
- Phantom 2040 dt 59.00
- Pitfall! dt 49.00
- Psycho Pinball dt 59.00
- Puggsy dt 29.00
- Punischer dt 39.00
- **Rise of the Robots dt 29.00**
- Shaq-Fu + Musik CD dt 39.00
- Slam Masters dt 49.00
- Snake, Rattle'n Roll dt 39.00
- Sonic & Knuckles dt 49.00
- Sparkster dt 49.00
- Sword of Vermilion uk 29.00
- Talespin dt 39.00
- Talmits Adventure dt 29.00
- Tazmania 2 dt 39.00
- Tiny Toon 2 dt 39.00
- Toughman Boxing dt 49.00
- True Lies dt 49.00
- Warlock dt 49.00
- Wonder Boy 3 dt 59.00
- Yogi Bear dt 49.00

Mega Drive-Zubehör

- 4 Spieler Adapter dt 65.00
- 6 Button Joypad dt 39.00
- Action Replay Pro 2 dt 79.00
- Antennenweiche MD 2 dt 39.00
- ASCII 6 But. Joypad dt 29.00
- Ascii 6 Button Pad dt 45.00
- Cinch Kabel MD 1 dt 15.00
- Infrarot Joypad 6 B. dt 79.00
- MD Tips&Tricks Buch dt 9.95
- **Mega Drive o.Spiel dt 159.00**
- Mega Joystick TP514 dt 29.00
- Pro Pad 6 B. SV-439 dt 39.00
- Program Pad SV-443 dt 59.00
- Scart Kabel MD 1 dt 19.00
- Verlängerung Joypad dt 15.00

MEGA-CD

- Beast 2 dt 69.00
- Cobra Space Adventu. dt 89.00
- Dragon Lore dt 89.00
- Dragon's Lair kp.dt. dt 79.00
- Ecco the Dolphin dt 59.00
- Jurassic Park uk 89.00
- KEIO Flying Squad dt 89.00
- Theme Park dt 79.00
- Tomcat Alley dt 89.00

Mega-CD-Sonderangebote

- Battle Frenzy dt 19.00
- Bill Walsh Football dt 24.00
- **Chuck Rally-B.C.Rac. dt 49.00**
- Corpse Killer dt 19.00
- Kids on Site dt 19.00
- Marko's Magic Footb. dt 19.00
- NBA Jam dt 49.00
- NHLPA Hockey '94 dt 29.00
- Powermonger dt 29.00
- Prince of Persia dt 29.00
- Road Avenger dt 19.00
- Slam City dt 19.00
- Soul Star (komp. dt) dt 49.00
- Spider-Man vs. Kings dt 24.00
- Supreme Warrior uk 19.00
- Syndicate dt 29.00
- Wolfchild dt 29.00

Mega-CD-Zubehör

- Mega CD - Buch dt 9.95
- Mega CD 2 & Road Av. dt 229.00

Sega 32X

- **Fifa Soccer 96 dt 99.00**
- Golf - Best 36 Holes dt 99.00
- Knuckles Chaotix dt 109.00
- Kolibri dt 109.00
- Motocross dt 89.00
- Primal Rage dt 109.00
- Space Harrier dt 79.00
- Spot Goes to Hollyw. dt 109.00
- T-Mek (CD) dt 109.00
- **Virtua Fighter dt 119.00**

Sega 32X-Sonderangebote

- Corpse Killer (CD) dt 19.00
- NBA Jam Tournament dt 19.00
- NFL Quarterback Club dt 19.00
- Slam City (CD) dt 29.00
- Star Wars Arcade dt 49.00
- Supreme Warrior (CD) dt 19.00
- WWF Raw dt 19.00

Sega 32X-Zubehör

- Mega Drive 32X dt 189.00

Panasonic 3DO

- Alone in the Dark 2 dt 89.00
- Battle Sport dt 89.00
- Captain Quazar dt 89.00
- Casper dt 99.00
- **Creature Shock dt 94.00**
- **Cyberia dt 99.00**
- Deathkeep dt 89.00
- Dragon Lore dt 89.00
- Foes of Ali dt 89.00
- Gex uk 89.00
- Gridders us 79.00
- Guardian Wars us 99.00
- Horde uk 89.00
- John Madden Football dt 89.00
- Johnny Bazookatone dt 79.00
- Jurassic Park us 89.00
- Killing Time dt 89.00
- Panzergeneral dt 79.00
- **PGA Tour Golf 96 dt 89.00**
- Phoenix 3 dt 89.00
- Poed dt 89.00
- **Primal Rage dt 99.00**
- Shock Wave dt 89.00
- Shockwave 2 dt 89.00
- Slam 'N Jam '95 uk 89.00
- Starfighter dt 89.00
- Theme Park kompl.dt dt 109.00
- **Wing Commander 3 dt 99.00**

3-DO-Sonderangebote

- 3-Do Demo Sampler 4 uk 3.00
- Alone in the Dark 1 dt 69.00
- Gridders uk 69.00
- Out of this World us 59.00
- Rebel Assault dt 59.00
- Return Fire Map o.D. dt 49.00
- Sesame Street Numb. us 29.00
- Sewer Shark us 49.00
- **Shadow War of Succ. us 69.00**
- Station Invasion uk 39.00
- **Syndicate (DA) dt 69.00**
- Zhadnost uk 69.00

3-DO-Zubehör

- 3DZero 6 B. Joypad dt 49.00
- Joypad Adapter S.NES dt 45.00
- Goldstar 3-Do+Spiel dt 649.00
- Goldstar Joypad dt 59.00
- Infrarot Joypad 6 B. dt 69.00
- Joypad SV-1201 3-Do dt 34.00
- Propad SV-1200 3-Do dt 44.00

Jaguar

- Atari Kart dt 109.00
- Battlemorph (CD) dt 99.00
- Creature Shock (CD) dt 99.00
- Fight For Life dt 109.00
- Highlander (CD) dt 99.00
- Hover Strike (CD) dt 109.00
- Iron Soldier dt 69.00
- Myst (CD) dt 109.00
- NBA Jam Tournament dt 129.00
- **Primal Rage (CD) dt 89.00**
- **Rayman dt 129.00**
- Ruiner Pinball dt 109.00
- Space War 2000 dt 99.00
- Zool 2 dt 79.00

Jaguar-Sonderangebote

- Checkered Flag dt 39.00
- Club Drive dt 49.00
- Dino Dudes dt 49.00
- Dragon - Bruce Lee dt 49.00

Jaguar-Zubehör

- Jaguar CD-Rom dt 299.00
- Jaguar Grundgerät dt 219.00
- Joypad Atari Jaguar dt 49.00

Sony PSX

- Adidas PS Soccer dt 94.00
- Agile Warrior F111 dt 89.00
- Alien Trilogy dt 79.00
- Aliens dt 89.00
- Alone in the Dark 2 dt 99.00
- Assault Rigge dt 89.00
- **Battle A.Toshinden 2 dt 94.00**
- Beyond the Beyond dt 94.00
- Casper dt 84.00
- Chaos Control dt 89.00
- Chronicles o.t.Sword dt 94.00
- Criticom dt 89.00
- Cyberia dt 94.00
- Cybersled dt 84.00
- **D's Dining Table dt 84.00**
- Defcon 5 dt 89.00
- Descent dt 94.00
- Destruction Derby dt 94.00
- Discworld (kp. dt.) dt 89.00
- Dr. Need for Speed dt 89.00
- ESPN Extreme Games dt 89.00
- Fade to Black dt 89.00
- Fifa Soccer 96 dt 89.00
- Goal Storm (Konami) dt 99.00
- Hebereke's Popoitto dt 89.00
- Hi Octane (DA) dt 83.00
- Horned Owl dt 94.00
- Impossible Mission dt 99.00
- Int. Champ. Soccer dt 89.00
- John Madden 96 dt 89.00
- Johnny Bazookatone dt 79.00
- **Jupiter Strike dt 84.00**
- Crazy Ivan dt 89.00
- Lemmings 3D dt 89.00
- Loaded dt 89.00
- Lone Cyborg dt 89.00
- Magic Carpet dt 89.00
- **Mickey's Wild Adven. dt 89.00**
- Museum Piece 1 dt 94.00
- **Myst dt 94.00**
- NBA Live 96 dt 89.00
- NFL Quarterback '96 dt 84.00
- Off World Intercept. dt 89.00
- Panzergeneral dt 89.00
- Parodius Deluxe dt 99.00
- PGA Tour Golf 96 dt 89.00
- Philosoma dt 89.00
- Pinball (Ocean) dt 99.00
- Plades of Rage dt 99.00
- Powerserve Tennis dt 89.00
- Primal Rage dt 99.00
- Psychic Detective dt 84.00
- Raven Project dt 89.00
- Rayman dt 99.00
- Revolution X dt 84.00
- Ridge Racer dt 89.00
- **Ridge Racer Revol. dt 94.00**
- Rise of the Robots 2 dt 84.00
- Road Rash dt 89.00
- Roll Cage dt 99.00
- Shell Shock dt 89.00
- **Shock Wave Assault dt 89.00**
- Silverload dt 94.00
- Space Hulk dt 89.00
- Starblade Alpha dt 89.00
- Street Racer dt 99.00
- Streetfighter Alpha dt 89.00
- Striker 96 dt 89.00
- Syndicate Wars dt 89.00
- Tekken dt 99.00
- Theme Park dt 89.00
- Thunderhawk 2 dt 79.00
- Time Commando dt 89.00
- Total NBA 96 dt 94.00
- **True Pinball dt 89.00**
- Twisted Metal dt 89.00
- Viewpoint dt 89.00
- Warhawk dt 89.00
- Wing Commander 3 dt 99.00
- Wipe out dt 89.00
- Worms dt 89.00
- X-Com Enemy Unknown dt 79.00
- X-Men:Children o.t.A dt 84.00

Sony PSX-Sonderangebote

- NBA Jam Tournament dt 69.00
- Streetfighter Movie dt 49.00
- WWF Arcade dt 69.00

Sony PSX-Zubehör

- Action Replay Prof. dt 99.00
- Action Rep. PC-Link dt 79.00
- Antennenkabel PSX dt 45.00
- ASCII Joystick dt 109.00
- ASCII Joypad PSX dt 44.00
- Euro-Scart Kabel dt 69.00
- Infrarot Joypads PSX dt 89.00
- Joypad Sony PSX dt 54.00
- Verlängerung Joypad dt 24.00
- Link-Kabel PSX dt 45.00
- Maus Sony PSX dt 54.00
- Memory Card Sony PSX dt 49.00
- NeGcon Joypad dt 84.00
- Programm Joypad Sun dt 59.00
- RGB-Scart Kabel Sony dt 39.00
- Sony Playstation dt 549.00

Saturn

- **B.A. Toshinden Remix dt 94.00**
- Bug dt 99.00
- Casper dt 84.00
- Clockwork Knight dt 89.00
- Cyber Speedway dt 89.00
- Cyberia dt 84.00
- D's Dining Table dt 84.00
- Darius Gaiden dt 84.00
- Daytona USA dt 109.00
- Deadly Skies dt 84.00
- Destruction Derby dt 79.00
- Discworld dt 79.00
- Dracula X dt 99.00
- Fifa Soccer 96 dt 89.00
- Frank Thomas Baseb. dt 84.00
- Galactic Attack dt 84.00
- Galaxy Fight dt 89.00
- Hebereke's Popoitto dt 89.00
- Hi Octane (DA) dt 89.00
- Johnny Bazookatone dt 79.00
- Lemmings 3D dt 79.00
- Magic Carpet dt 89.00
- **Myst (kompl. dt) dt 99.00**
- Mystaria Realms o.L. dt 99.00
- Mystery Mansion dt 119.00
- NFL Quarterback '96 dt 84.00
- NHL Allstar Hockey dt 99.00
- Off World Intercept. dt 84.00
- Panzer Dragoon dt 99.00
- **Parodius Deluxe dt 89.00**
- Primal Rage dt 89.00
- **Rayman dt 89.00**
- Real Yumeme (kp.dt.) dt 119.00
- Return Fire dt 89.00
- Revolution X dt 84.00
- Rise of the Robots 2 dt 84.00
- Road Rash dt 89.00
- **Sega Rally dt 89.00**
- Shell Shock dt 99.00
- Shockwave Assault dt 84.00
- **Sim City 2000 kp.dt. dt 99.00**
- Space Hulk dt 89.00
- Street Racer dt 94.00
- Streetfighter Alpha dt 89.00
- Streetfighter Movie dt 79.00
- Theme Park (kp.dt.) dt 89.00
- Thunderhawk 2 dt 89.00
- Total Eclipse dt 84.00
- True Pinball dt 84.00
- Victory Boxing dt 84.00
- Victory Goal dt 109.00
- Virtua Cop 2+Pistole dt 139.00
- **Virtua Cop + Pistole dt 139.00**
- **Virtua Fighter 2 dt 99.00**
- Virtua Fighter dt 109.00
- Virtua F.& Clockw.K. dt 99.00
- Virtua Hang-On dt 99.00
- Virtua Racing dt 89.00
- Virtual Hydlide dt 99.00
- Virtual Sonic dt 109.00
- Waterworld dt 89.00
- Wing Arms dt 89.00
- **Wipe Out dt 79.00**
- Worms dt 79.00
- WWF Wrestlemania dt 84.00
- X-Men:Children o.t.A dt 84.00

Saturn-Sonderangebote

- NBA Jam Tournament dt 69.00
- **Virtua Fighter Remix dt 65.00**

Saturn-Zubehör

- **6 Button Joypad dt 39.00**
- 6 Spieler Adapter dt 69.00
- 8 Meg Memory Card dt 99.00
- **Action Replay Saturn dt 89.00**
- Antennenkabel Saturn dt 39.00
- Antennenkabel dt 54.00
- Arcade Racer Lenkrad dt 119.00
- Backup Memory Saturn dt 99.00
- Infrarot Joypads dt 89.00
- Joypad Eclipse SV461 dt 44.00
- Joypad Saturn dt 39.00
- Joypad SV-460 dt 34.00
- Photo CD-System dt 54.00
- Programm Joypad Sun dt 59.00
- RGB-Scart Kabel dt 29.00
- Video CD MPEG-Karte dt 319.00
- **Sega Saturn o. Spiel dt 649.00**
- Turbo Joypad Saturn dt 34.00
- Universal Adaptor dt 49.00
- Verlängerung Joypad dt 19.00
- Virtua Stick Saturn dt 79.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste. • An- und Verkauf von gebrauchten Spielen. • Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München, Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

GRAUZONE LET

MAN!AC diskutierte mit deutschen Videospiel-Anbietern und forderte Stellungnahmen zum Umsetzungsproblem. Welche Firma beglückt Euch mit sauber programmierten PAL-Versionen?



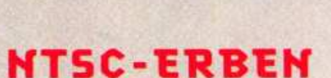
Hochgenuß für PS-Süchtige: Das japanische "Ridge Racer" mit Vollbild.

Die fetten Balken des PAL-"Ridge Racers" stören den deutschen Spieler.



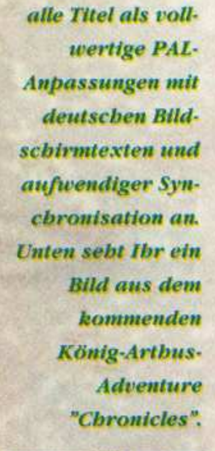
Balken zwecks besserer FMV-Qualität: Intros werden auch im Original gestaucht.

In der PAL-Umsetzung gesellen sich die Letterbox-Balken zum FMV-Rahmen.



NTSC-ERBEN

Wer sich mit Importen und 60-Hertz-Konsolen beschäftigt, kennt das PAL-Problem: Die Entwickler konzipieren ihr Programm für die amerikanische und japanische NTSC-Norm, die europäische Version des Originals muß später auf PAL umgesetzt werden. Zum Leidwesen der deutschen Videospieler bleibt das Vollbild des Originals bei der Konvertierung oft auf der Strecke, statt dessen verunzieren "Letterbox"-typische Balken den Bildschirmrand. Grund des PAL-Debakels: Das NTSC-System hat eine geringere vertikale Auflösung als das PAL-Format, nach der Konvertierung ist das Bild gestaucht. In Europa entwickelte Titel kommen ohne die häßlichen Balken aus: Das Spiel wurde speziell für das PAL-System konzipiert, die Anpassung entfällt also. Nervt die PAL-Entwicklung trotzdem mit Streifen, sind die Programmierer schuld: Bei rechenaufwendigen Produktionen wird der Bildschirmausschnitt zugunsten der Spielgeschwindigkeit oft verkleinert.
Das Letterbox-Format ist noch zu verzeihen, besonders störend sind die Geschwindigkeitseinbußen bei vielen Umsetzungen: Namcos "Tekken" läuft auf 60-Hertz-Konsolen mit 60 Bildern pro Sekunde, PAL-Geräte können aber nur 50 Bilder pro Sekunde darstellen. Die Folge: Deutsche Umsetzungen sind knapp 20 Prozent langsamer als die 60-Hertz-Originale, vor allem flotte 3D-Spiele und das 2D-Scrolling leiden unter der Einbuße.



Sony Psygnosis bietet als einziger Hersteller fast alle Titel als vollwertige PAL-Anpassungen mit deutschen Bildschirmtexten und aufwendiger Synchronisation an. Unten seht Ihr ein Bild aus dem kommenden König-Arthus-Adventure "Chronicles".



Nicht alle Hersteller investieren in eine PAL-Anpassung: Das Neuzeichnen der Spieloptiken sowie das Umschreiben zahlreicher Programmroutinen ist zeitaufwendig und kostspielig. Psygnosis hat bislang als einziger Hersteller sämtliche 32-Bit-Produkte für den deutschen Markt umgeschrieben, auch bei Sega ist die PAL-Anpassung für Saturn-Software mittlerweile Standard. Trotzdem verschandeln noch immer halbherzige Umsetzungen das PAL-Angebot. Versierte Videospieler ärgern sich über Fehlgriffe mit PAL-Balken und Geschwindigkeitsverlust. Der sicherste Ausweg ist der Griff zur Import-Konsole. Leider klären viele Kunden das Problem der korrekten Fernseh-Norm erst nach dem Kauf : Wer keinen Multinorm-Fernseher oder ein Gerät mit neutralem RGB-Eingang besitzt, investiert weiter oder übt Verzicht. Die Hersteller beklagen sich indes über den Import-Markt, schließlich geht der deutschen Niederlassung Gewinn durch die Lappen. Trotzdem kann man vor allem engagierten Konsolisten nicht verdenken, daß sie sauer sind, denn nicht nur Import-Freaks wollen Spiele ohne Norm-Abstriche erleben.
In der rechten Interview-Spalte nehmen Vertreter der wichtigsten Hersteller und Vertriebe Stellung zur Umsetzungspolitik ihrer Firma.

Gleiches Recht für alle Sega-Racer: "Sega Rally" wurde angepaßt, NTSC- und PAL-Version sind identisch.

MAN SPRICHT DEUTSCH

Bei Rennspielen und Action-Titeln sind PAL-bedingte Geschwindigkeits- und Bildeinbußen besonders ärgerlich, Adventure-Fans und Rollenspieler werden von anderen Umsetzungs-

Keine deutsche Sprachausgabe im englischen "Discworld"-Original.



Speziell für Deutschland publiziert Psygnosis ein synchronisiertes "Discworld".



Die Bildschirmtexte sind in sämtlichen "Discworld"-Versionen multilingual.

MAN SPRICHT DEUTSCH: ABENTEUERSPIELE FÜR 32BIT

Titel	Hersteller	Hardware	dt. Sprachausgabe	Letterbox	erscheint
Discworld	Psygnosis	Playstation	ja	nein	im Handel
Chronicles	Psygnosis	Playstation	ja	nein	April
Myst	Psygnosis	Playstation	nein	ja	März
Heart of Darkness	Virgin	Saturn Playstation	ja	nein	Mai
Casper	Acclaim	Saturn Playstation 3DO	ja	ja	März
Tomb Raider	Centregold	Playstation Saturn	ja	ja	April

TERBOX

Problemen gequält. Für sie ist eine professionelle Übersetzung der Bildschirmtexte wichtiger als eine vollwertige PAL-Anpassung, denn eine PAL-Version ohne Letterbox-Balken bringt wenig, wenn Ihr kein Wort versteht. Zwar ziehen Import-Freaks englische Übersetzungen den oft stümperhaften Eindeutschungen und plumpen Synchronisationen vor, trotzdem bleiben viele Gags und Details auf der Strecke. Nur wenige Spieler verstehen jedes Wort, Interessenten ohne solide Englischkenntnisse gucken in die Röhre oder wählen aus dem spärlichen Angebot übersetzter Titel. Nintendo und Sega boten zu 16-Bit-Zeiten als einzige Hersteller konsequent Eindeutschungen japanischer Abenteuer-Kost an. Erst in der 32-Bit-Epoche häufen sich hochkarätige Übersetzungen, Titel wie Psygnosis' "Discworld" oder Core Designs "Thunderhawk 2" protzen mit mankofreier Übersetzung und deutscher Sprachausgabe. Auch Acclaim hat die Zeichen der Zeit erkannt und wird künftig Top-Titel wie "Alien Trilogy" komplett in Deutsch anbieten. Auf dem 16-Bit-Markt herrscht hingegen Flaute: Für das Mega Drive stehen keine Rollenspiel- oder Adventure-Titel mehr auf dem Programm, das RPG-Finale "Phantasy Star 4" wurde nicht übersetzt. Auch die US-Umsetzung von "Secret of Mana 2" wurde abgesagt. Das Mammut-Rollenspiel "Earthbound" wurde vorerst wegen kindlicher Optik und japanophilem Erscheinungsbild von der Umsetzungs-Liste gestrichen. Als einziger RPG-Titel bleibt der deutschen Nintendo-Gemeinde das Action-Rollenspiel "Super Mario RPG".

Unsere "Man spricht Deutsch"-Tabelle verrät einige 32-Bit-Übersetzungen für 1996, berücksichtigt haben wir nur Titel mit Abenteuer-Anklang und Puzzle-lastige Spiele mit viel Text.



In unserer Preview-Version von "Alien Trilogy" wurde noch auf Menschen geballert.

Cut

Die deutsche Version ist ohne menschliche Gegner humaner, es fließt nur Säure statt Blut.

PAL-CUTS

Jeden Tag läuten blutlechzende Video-Metzler die Redaktionstelefone heiß. Der gebildete MAN!AC-Leser stellt weltbewegende Fragen wie: "In wieviele Einzelteile kann ich meinen Kontrahenten zerlegen?" oder "Habt Ihr die neusten Metzger-Moves auf Lager?"

Die Industrie hat mit freiwilliger Selbstkontrolle reagiert: Die USK klatscht nach gebührender Entlohnung eine Altersfreigabe aufs Brutalo-Cover, die staatliche BPS setzt – ganz gleich, welche Altersfreigabe der Titel trägt – munter auf den Index. Anbieter wie Acclaim oder Centregold entschärfen deshalb die deutschen PAL-Versionen, der zerschnipselte PAL-Cut ist garantiert gewaltfrei und wird von der BPS toleriert. Während sich Splatterfans über die Verstümmelung ihres Lieblingsmassakers aufregen, werden andere Produkte, wie z.B. "Sega Rally" und "Battle Arena Toshinden" sogar mit Zusatz-Features bedacht. *rb*

PAL-CUTS: WAS DER SCHERE ZUM OPFER FIEL

Titel	Hersteller	System	andere Version	Veränderungen
Panzer Dragoon	Sega	Saturn	Japan, USA	alle Gegner schießen
Sega Rally	Sega	Saturn	USA	Neue Hintergrundelemente, animierte Zuschauer
Virtua Fighter	Sega	Saturn	Japan	Shun ohne Sake-Schale
Shinobi X	Sega	Saturn	Japan	neue Musik
Alien Trilogy	Acclaim	Saturn, Playstation	USA, England	menschliche Feinde fehlen
Revolution X	Acclaim	Playstation, Saturn, Super NES, MD	USA, England	kein Blut, vermummte Menschen werden als Roboter hingestellt.
Battle Arena Toshinden	Takara	Playstation	Japan	Specials nicht auf einzelne Buttons gelegt
Lone Soldier	Telstar	Playstation	USA, England	Roboter statt Menschen
Thunderhawk 2	Core Design	Saturn, Playstation	USA, England	menschliche Piloten fehlen

Die Industrie zum PAL-Gebot



Ingo Zaborowski
PR-Manager, Sony Psygnosis

"Psygnosis ist bestrebt, allen das bestmögliche Spielerlebnis zu bieten. Deshalb passen wir sämtliche Playstation-Produkte auf PAL-Vollbild und in der Geschwindigkeit an. Sportspiele und Adventure werden zudem voll in Deutsch angeboten – "Discworld" ist ein erster Test, wie der Markt eine aufwendige Synchronisation annimmt."



Beco Mulderij
PR-Manager, Centregold

"Alle Spiele unserer Labels U.S. Gold und Core Design kommen entweder multilingual oder, und das vorrangig, in deutscher Version. "Thunderhawk 2" ist in dieser Form das erste 32-Bit-Spiel auf dem Markt. Da uns eine weltweit zeitgleiche Veröffentlichung sehr wichtig ist, werden wir die Letterbox-Balken vorerst beibehalten."



Reza Memari
PR-Manager, Acclaim

"Wir passen unsere Spiele in der Regel nicht an, weil wir immer darauf achten, die Titel möglichst zeitgleich für den internationalen Markt zu bringen. Außerdem dauert es für unser 350köpfiges Entwicklungsteam zu lange, genaue PAL-Anpassungen für bis zu 25 Titel gleichzeitig zu konzipieren. Top-Titel wie "Alien Trilogy", "D" oder "Casper" übersetzen wir seit neuestem ins Deutsche."



Torsten Oppermann
Marketing-Manager, Sega

"Sega versucht, möglichst alle Saturn-Produkte dem PAL-Format anzupassen. Highlights wie "Sega Rally" wurden gegenüber der US-Version sogar verbessert. Wenn aus technischen Gründen die PAL-Version dennoch Balken hat, ist auf jeden Fall die Geschwindigkeit angepaßt."



Jürgen Fröhlich
PR-Manager, Konami

"Die PAL-Umsetzung von Videospielen erfolgt bei Konami vor dem Hintergrund eines europaweiten Vertriebs. Um den Verkaufspreis konsumentenfreundlich zu halten und die Umsetzungszeit zu minimieren, erfolgt nicht in jedem Fall eine vollständige Übersetzung (On-Screen-Text, volle Bildschirmanpassung, kein Geschwindigkeitsverlust)."



Axel Bialke
General Manager, Laguna

"Als Vertriebsfirma sind wir um den Kauf hochwertiger Produkte bemüht und versuchen, die Hersteller von PAL-Anpassungen zu überzeugen, schließlich büßt das Spiel sonst Geschwindigkeit ein. Aus Kostengründen passen die Hersteller meistens nur bei zeitkritischen Spielen die Geschwindigkeit exakt an, bei Rollenspielen fällt die Einbuße ohnehin kaum ins Gewicht."



Hans Jürgen Kohrs
PR-Manager, Nintendo

"Eingedeutschte und multilinguale Spiele, insbesondere die zwei für '96 geplanten RPGs, bilden weiterhin unseren Schwerpunkt. Im Gegensatz zu 3D-Spielen müssen für 2D-Titel Hintergründe und Figuren neu gezeichnet werden. Eine verzögerte Veröffentlichung des Spiels wäre wohl die unangenehmste Konsequenz, und schließlich ist der Spiespaß Norm-unabhängig."



Christian Weikert
Product-Manager, Virgin

"Es wird noch dauern, ehe wir auf den Konsolen den gleichen Lokalisierungsstandard erreicht haben wie bei unseren PC-Produkten. Den Anfang werden Titel machen, die zeitgleich für PC und Konsolen erscheinen. Langfristig wollen wir alle Spiele eindeutschen, die PAL-Anpassung hängt primär vom Genre, erwarteten Stückzahlen und technischer Realisierung ab."



Jürgen Krenz
PR-Manager, Sony Computer Entertainment

"Nach Möglichkeit passen wir unsere Titel für den deutschen Markt an. Ein gutes Beispiel ist der Playstation-Hit "Battle Arena Toshinden". Natürlich werden manche Spiele aus den unterschiedlichsten Gründen nicht angepaßt – primär meine ich zeitliche Gründe. Spielspaß und Gameplay bleiben aber auf dem gewohnt hohen Playstation-Level."



Generationswechsel

Die Internationale Spielwarenmesse in Nürnberg, die in diesem Jahr zum 47. Mal ihre Tore öffnete, ist für die Videospielindustrie ein zwiespältiges Ereignis. Von den Traditionsherstellern anfangs mißtrauisch beäugt, von der Messeleitung in vergangenen Jahren abgekanzelt, hat man sich an Konsolen & Software in Nürnberg nur mühsam gewöhnt. Auf verschiedene Hallen verteilt, fanden sich Videospielhersteller wie Nintendo, Sony und Laguna als elektronische Exoten zwischen den anderen Anbietern. Wer alle Videospielstände sehen wollte, mußte das gesamte Gelände abschreiten.

Viele Hersteller blieben der Messe fern und ließen sich von Partnerunternehmen vertreten. So zeigte Konami nicht nur Spiele von Ubisoft (das 32-Bit-"Street Racer" gab's leider noch nicht) und Ocean, sondern auch die Nintendo-Titel von EA und 32-Bit-CDs von Mindscape. Fleißig ist Konami auch als In-House-Produzent. Während die Umsetzungen der Ballerklassiker "Gradius" und "Gradius 2: Gopher" auf einer Playstation-CD in Nürnberg spielbar war, werkeln die Japaner noch an einem anderen Remake: "International Track & Field" ist keine 1:1-Umsetzung des 80er-Jahre-Sportspiels, sondern eine 3D-getunte Neuauflage. Statt Sprites springen, spurten und werfen Polygon-Sportler um die Wette. Rund ein Dutzend Disziplinen erwarten Euch in der Polygon-Arena, ein Vier-Spieler-Modus ist wahrscheinlich. "International Track & Field" soll noch in diesem Jahr in Deutschland ausgeliefert werden. Spätestens im Sommer erscheint "Konami Links", eine Golf-Simulation mit 3D-Kamerafahrten und massig Optionen. Außerdem wird Konami ebenso wie Namco und Capcom PC-Spiele entwickeln.

47. Spielwarenmesse: Neuheiten für 32-Bit, aber keine Spur vom Nintendo 64.





Zum ersten Mal auf der Spielwarenmesse in Nürnberg: Sony zeigte u.a. das Playstation-"Mickey Mania".

Am Stand des Marktführers keine Spur vom Nintendo 64. Die Wunderkonsole soll aber noch in diesem Jahr für 499 Mark nach Deutschland kommen. Dafür tummelten sich die Disney-Stars: Soeben fertiggestellt wurde "Toy Story" für das Super Nintendo, das sich optisch und spielerisch kaum vom Mega-Drive-Verwandten unterscheidet. Auch am Sony-Stand gab's als Neuheit lediglich eine linientreue Disney-Umsetzung, "Mickey Mania" für die Playstation.



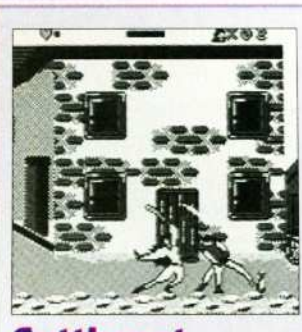
Donald, Pinocchio und "Toy Story": Schmackhafte Disney-Lizenzen sollen die Super-Nintendo-Kunden unterhalten.



Neuheiten bei Konami: Den 32-Bit-Mehrkampf "Track & Field" gab's nur als Video, "Konami Links" war bereits spielbar.

Der Rest der Industrie blieb dem Messegetümmel fern und hatte es sich im Luxus-Hotel Scandic Crown gemütlich gemacht. Für sich und seine Vertriebspartner Sega und Philips hatte Virgin/Avalon einen Saal inklusive Bühne, Bar und Buffet angemietet, in dem sich jeder blicken ließ, der in Deutschland spiele-mäßig etwas zu melden hat. Hier lief uns auch Sven Meyer über den Weg, der soeben sein Büro als General Manager von Psygnosis bezog. Andreas von Glyczinski (Philips) konnten wir zwischen zwei Cocktails entlocken, daß der niederländische Konzern an seinen Konsolen-Plänen festhält: Vier Spiele werden noch 1996 für die Playstation, zwei Titel (u.a. das französische "Down in the Dumps") für den Saturn erscheinen. *wi*

HANDHELD



Cutthroat Island

Wüste Piratenschlägerei: "Cutthroat Island" besitzt im Gegensatz zu anderen scrollenden Beat'em-Ups nur eine Ebene, spielt sich aber flott und ruckfrei. Trotz umfangreichem Schlagsortiment mangelt's an Abwechslung: Die Gegner kämpfen alle gleich.

Hersteller
Acclaim
Spieler
1
System
Game Boy
Wertung
★★★



PGA Tour 96

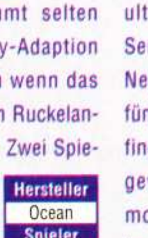
Wer auf dem Game Boy einlochen will, der darf sich bedenkenlos "PGA Tour 96" zulegen. Das bislang beste Handheld-Golf zeigt eine wunderschöne Super-Game-Boy-Grafik, läßt Euch auf fünf Golfplätzen abschlagen und den Spielstand via Paßwort speichern. Auch die Steuerung ist gelungen.

Hersteller
Black Pearl
Spieler
1
System
Super GB
Wertung
★★★★

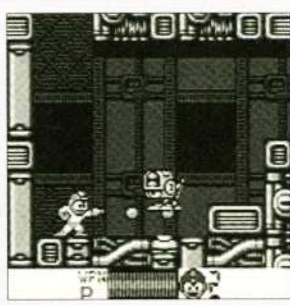


Micro Machines 2

Ein Rundkurs kommt selten allein: Die Game-Boy-Adaption ist akzeptabel, auch wenn das Scrolling von leichten Ruckelanfällen gepeinigt wird. Zwei Spieler gehen sowohl an einem Game Boy, als auch via Link an den Start. Ein simples, aber nettes Rennspiel.



Hersteller
Ocean
Spieler
1 bis 2
System
Game Boy
Wertung
★★★



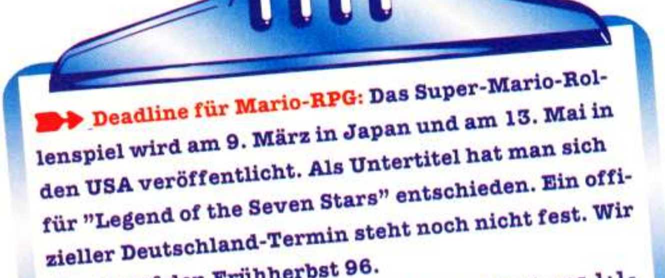
Mega Man 5

Neues Futter für Freunde der ultraschweren "Mega Man"-Serie: In Teil 5 tretet Ihr gegen Neptune, Uranus, Jupiter und fünf weitere Super-Roboter zum fingerbrechenden Duell an. Wie gewohnt, spürt Ihr die Blechmonster am Ende Ihres Privatlevels auf und klaut ihre Waffen; Metallköter Flitz hat diesmal noch eine Miezekatze mitgebracht. Spielerisch hat sich seit den Vorgängern nichts geändert: Die Steuerung ist überaus präzise, die Gegnertaktiken fies aber fair. Fliegen Euch zuviele Schüsse um den Helm, kommt Euer Game Boy gelegentlich ins Stottern. "Mega Man"-Fans sind das jedoch gewöhnt und fühlen sich sofort wohl: Das obligatorische Paßwort rundet die mobile Roboterjagd ab.



Hersteller
Capcom
Spieler
1
System
Super GB
Wertung
★★★★

NEWS



Deadline für Mario-RPG: Das Super-Mario-Rollenspiel wird am 9. März in Japan und am 13. Mai in den USA veröffentlicht. Als Untertitel hat man sich für "Legend of the Seven Stars" entschieden. Ein offizieller Deutschland-Termin steht noch nicht fest. Wir tippen auf den Frühherbst 96.

Irem-Classics: Die Oldie-Welle beschert uns 1:1-Adaptionen der Arcade-Hits "10 Yard Fight", "Kung-Fu" und "Zippy Race" auf einer CD – wahlweise für Playstation oder Saturn.

Terminprobleme bei Nintendo 64: Allem Anschein nach muß Nintendo die Japan-Veröffentlichung der 64-Bit-Konsole vom 21. Mai auf den 21. Juli verschieben. Als USA-Termin wurde der 30. September festgelegt, für Europa gilt die Aussage "Spätherbst". Als Grund für die Verzögerung nannte Nintendo Probleme bei der Hardware-Fertigung (Chip-Mangel), Insider tippen jedoch auf Software-Verzug.

140 Beats Per Minute

Raver aufgepaßt: Bei Sony Music erschien vor kurzem der passende Soundtrack zum Gleiterrennen "Wipe-Out". Wenn Ihr Euch an den Techno-Tracks des Spiels sattgehört habt, ist der Sampler genau das Richtige. Neben den Acts Leftfield, Orbital und Chemical Brothers, die ihre Musik schon zur Spiel-CD beisteuerten, gibt's u.a. einen Hardfloor-Remix von New Orders "Blue Monday", The Prodigy und The Shamen auf die Ohren. Wer auf die gängigen Techno-Hits Marke Scooter steht, läßt aber besser die Finger von der CD: "wipEout" ist zwar abwechslungsreich zusammengestellt, einige Stücke bewegen sich aber hart an der Belastungsgrenze für den durchschnittlichen Musikhörer. Im Handel bekommt Ihr die CD unter der Best.-Nr. 481119. *ak*



Techno-Sampler zu Psygnosis' Spiele-Hit "wipEout". Für Szenekenner!

16-Bit-Airbag

Bisher mußte die 16-Bit-Gemeinde eifersüchtig auf die Lenkräder der 32-Bit-Konkurrenz schielen, jetzt gibt's auch für Nintendo- und Sega-Racer eine Rennspiel-Option: Der Per4mer von Home Arcade wurde speziell für die 16-Bitter entwickelt und ersetzt das digitale Joypad. Ernsthafte Rennspieler vermissen jedoch eine Analog-Abfrage: Statt einfach das Steuerkreuz zu drücken, müßt Ihr das Lenkrad herumreißen, Kurvenreaktion und Rundenzeiten fallen also bedeutend schlechter aus. Demzufolge opfern nur passionierte Lenkrad-Fetischisten 120 Mark für das wenig fortschrittliche Zubehör. *rb*

Per4mer von Home Arcade: Digital-Lenkrad für Super NES & Mega Drive

Shellshock

Nach etlichen Intro-Bildern und der eingedeutschten Hip-Hop-Single (siehe MAN!AC 3/96) schickte Distributor Centregold die erste spielbare "Shellshock"-CD: Core Designs Panzer walzt durch martialische 3D-Kulissen und jagt feindliche Render-Sprites in die Luft. Ihr steuert Euren Stahl-Koloß aus der Ego-Perspektive, Objekte wie Wohnblöcke, Grenzlatten und Drahtzäune wurden aus Polygonen konstruiert. Der flache Untergrund wurde mit Straßentextur asphaltiert, buschige Tannen-Sprites auf eine grüne Rasenfläche gepflanzt. Entgegen dem Hubschrauber "Thunderhawk" ist Euer Panzer gegen Kollisionen weniger empfindlich: Die einzigen Hindernisse sind massive Gebäude, Grenzübergänge und Zäune werden einfach umgefahren, der Forstbestand radikal plattgewalzt. Hinter Mauern sowie Kistenverschlägen findet Eure Panzer-Crew oft Extrawaffen und Munition.

Jede Mission wartet mit unterschiedlichen Einsatzgebieten auf, Fahrten durchs feindliche Camps, Schiff-Schießen am Hafen und Feuergefechte in ramponierten Wohnsiedlungen gehören zum Alltag Eurer Ex-Marines. Designer Simon Phipps legte viel Wert auf interessante Charaktere, Mission-Briefing und gerenderte Intro-Sequenzen bringen Euch die Panzer-Crew näher als bei den meisten Action-Konkurrenten.



Schiffe-Versenken: Ihr zerlegt einen feindichen Hafen.



Schweres Geschütz: Ihr walzt sämtliche Hindernisse um.



Bei Munitionsmangel zerlegt Ihr die nächsten Extra-Kisten.



Aus Grenzschranken macht Euer Panzer Kleinholz.



Entgegen den dreidimensionalen "Thunderhawk"-Feinden konzipierte die "Shellshock"-Crew Panzer, LKWs und Hubschrauber als Sprite-Gegner.

Shellshock, Core Design, für Playstation und Saturn, ab April in Deutschland



Final Fantasy 7

Der langjährige Nintendo-Partner Square hat unerwartet die Entwicklung für das Nintendo 64 abgesagt: Die bekannten Bilder des vermeintlichen 64-Bit-"Final Fantasy" deklariert der Rollenspiel-Gigant als 3D-Experiment, laut Square USA war man in der japanischen Entwicklungsabteilung mit dem Resultat nicht besonders zufrieden – wir vermuten eher, daß man sich mit Nintendo bezüglich des Speichermediums und den damit verbundenen Produktionskosten gestritten hat. Quasi als Bestätigung wurden eine Handvoll Bildschirmfotos von "Final Fantasy 7" veröffentlicht, das exklusiv für die Playstation erscheint. In Japan soll das Epos auf zwei CDs rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft auf den Markt kommen. Gleichzeitig ließ Square verlauten, daß vorest auch kein anderes Spiel für das Nintendo 64 entwickelt wird.

Die Charaktere von "Final Fantasy 7" erinnern mit ihrem puren Polygon-Outfit an die Optiken der vermeintlichen Nintendo-64-Version, trotz Polygon-Natur sind die Figuren am Square-üblichen Anime-Ideal orientiert. Die Kämpfe werden wie in den drei letzten Vorgängern über echtzeitgesteuerte Menüs ausgetragen, Eure Charaktere agieren aus unterschiedlichen Blickwinkeln und knüppeln in Echtzeit drauflos. Märchenhafte Szenerien wie die Stadt Midgar entstanden auf einem Großrechner und wurden mit filigranen Texturen verschönert. Dazu passen sich Eure Charaktere mit schicken Lichteffekten und Schattenwurf dem Hintergrund an. Die Entwickler wollen Euch in alter "Final Fantasy"-Tradition mit liebevoll ausgearbeiteten Helden fesseln, bekannt sind bislang nur die Namen der drei Hauptakteure: Held Claud zerschnitzelt die Feinde mit monströsem Bihänder, seine Freundin Ealis wirft mit Zaubersprüchen um sich, Rambo-Riese Barett nietet die Monster mit einer fetten Gatling-Gun um.

Leider kann man zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen, ob und wann "Final Fantasy 7" in einer englischsprachigen US-Version und gar einer deutschen PAL-Variante erscheint. Wir bleiben am Ball.


Wie in den Vorgängern vertrimmt Ihr Monster via Menü.


Auch im Kampf werden Polygon-Figuren verwendet


Kameraschwenks zeigen die Helden von allen Seiten.


Die Kampfmenüs erinnern an "Final Fantasy 3"


Auf dem Nintendo 64 wollte man alles in Echtzeit berechnen, auf der Playstation wählte man als Hintergrundoptik vorberechnete Render-Kulissen.


Midgar wird u.a. in einer isometrischen Ansicht gezeigt


Ihr enstpannt Euch an einem gemütlichen Lagerfeuer.


Als Schauplatz wählte Square die Stadt Midgar


Auf dem Weg ins Dungeon: Ihr könnt Eure Figuren zu jeder Zeit beobachten, auf die verwirrende Ego-Ansicht hat man verzichtet.

Final Fantasy 7, Square Soft, für Playstation, ab Dezember in Japan



Policenauts


Der Astronaut wird Opfer eines fiesen Attentats.

Auf der PC-Engine ist das Grafik-Adventure "Snatcher" ein Kult-Objekt, die US-Version erschien nur fürs Mega-CD. Mit dem Abenteuer "Policenauts" bringt Konami das nächste Manga-Abenteuer, diesmal unterstreichen speziell fürs Spiel gezeichnete FMV-Sequenzen das düstere Endzeitabenteuer. Ihr schlüpft in die Rolle eines Privatschnüfflers und sollt im futuristischen Tokyo zwischen Wokenkratzern und Cyber-Mädels einen Mordfall klären: Auf einer Raumstation wurde ein junger Arbeiter von der Sauerstoffversorgung abgeschnitten und ins All gesaugt. Wie in "Snatcher" betrachtet Ihr die meisten Szenen aus der Ego-Perspektive, Euer Held wird nur bei Unterhaltungen und Zwischensequenzen gezeigt. Sämtliche Aktionen werden mit dem Mauspfeil geregelt, im Vordergrund stehen Konversation und ein spannender Kriminal-Plot.


Der aufwendige Anime wurde extra fürs Spiel produziert.


"Snatcher"-übliche Steuerung: Ego-Ansicht und Pfeil.

Policenauts, Konami, für Playstation, eventuell im Herbst in Deutschland

Mayhem!

Nach der Fortsetzung zum berüchtigten "Rise oft the Robots" versucht sich Mirage am Action-Genre: In der obligatorischen Render-Zukunft steigen Arbeitsroboter auf die Barrikaden, zerfetzen ihre Aufseher und nageln schmierige Menschenkadaver an die Wand.

Letzte Zuflucht für die gehetzte Menschheit sind schwebende Städte. Als Kommandant einer Waffenplattform kontrolliert Ihr eine rauhe Söldnereinheit und zieht den aufsässigen Robotern die Schrauben an. Mirage bezeichnet das isometrische Render-Scharmützel einfallsreich als "Action Strategy Blast'em-Up": Während gigantische Explosionsketten den Action-Fanatiker befriedigen, soll Einheiten-Koordination die ruhigeren Strategie-Gemüter reizen.

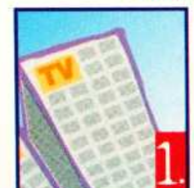

Nichts für Pazifisten: Die Roboter zerlegen ihre Geiseln.


Kettenreaktionen: Eine Detonation jagt die nächste.


Außer den Gegner könnt Ihr sämtliche Objekte zerstören.

Mayhem!, Mirage, für Saturn und Playstation, ab Herbst in Deutschland

Satelliten sind die universellsten Informationsüberträger. Drängeln sich schon heute 400 Kommunikationssatelliten für TV, Radio und Telefon im All, wird sich die Zahl bis zur Jahrtausendwende verdoppeln. Um die Orbitalpositionen rangeln internationale Konsortien wie z.B. Intelsat oder lokale Anbieter (Astra, Eutelsat). Für den Medien-Globetrotter gibt es zur Zeit nichts Hipperes als ein Iridium-Satelliten-Handy. 6.



Die großen TV- und Kabelkonzerne (in den USA vor allem die Medienriesen Time Warner und Viacom) verfügen über ein Kabelnetz mit gewaltiger Bandbreite, aber ohne Rückkanal. Der Konsument erhält binnen Sekunden jede beliebige Information (u.a. Filme & Musik), aber keine Möglichkeit, das Programm mitzugestalten oder interaktiv einzugreifen. Ein Datenaustausch findet nicht statt. 1.

Die Telefonriesen, in den USA u.a. AT&T und GTE, in Deutschland die Telekom, liefern eine bidirektionale Verbindung, die Kommunikation, Datenaustausch und Interaktion ermöglicht. Dafür ist die Bandbreite gering, mit Film- und Musikdaten ist das Telefonnetz überfordert. 2.

Die einzige Konstante auf dem schnellebigen Multimedia-Markt: Der Fernseher (zunehmend im 16:9-Format anzutreffen) bleibt auch im nächsten Jahrtausend das Ausgabemedium für Filme & Gameshows, Videospiele und Musikclips. 4.

6. 1. 2. TV TELEFON

Mit dem Joypad auf dem Datenhigh

In Japan und den USA experimentieren Spielefirmen mit Multi-Player-Sessions und digitalem Vertrieb: Die weltweiten Online- und Kabel-Aktivitäten auf einen Blick.

Mit dem *Sega Channel* startete der japanische Videospielhersteller Ende '94 einen Versuch des digitalen Spielevertriebes. Den Sega Channel empfängt der Spieler über das Kabelnetz, in das der "Galaxy 7"-Satellit 50 Spiele einspeist. Echte Interaktion ist nicht möglich, der Konsument ist lediglich Empfänger eines "Videogame on Demand". Neben den Spielen (unter denen sich mit "Power Drive" ein Exklusiv-Titel befindet) erhält der Spieler Tips, News, Regelhefte und Werbung. Um das Programm zu empfangen wird, ein spezieller Adapter ins Mega Drive gesteckt, das Downloaden eines Spiels ins 24-MBit-RAM des Adapters dauert maximal 60 Sekunden. Mittels Paßwort verhindern Eltern, daß der Sprößling einen "ab 18"-Titel anwählt.

Partner des Spielekanals sind Time Warner und TCI, in Kanada die Kabel-Firma Shaw Communications. Durch das Einspeisen des Kanals in 160 Kabelsysteme können theoretisch neun Millionen US-Amerikaner auf den Spieleservice zugreifen. Wieviele Spieler den Service für 30 Mark pro Monat wirklich nützen, ist nicht bekannt.

MEGADRIVE-TV	
Service:	Sega Channel
Anbieter:	Sega, Time Warner, TCI
Medium:	TV-Kabel (coaxial)
Reichweite:	USA, Kanada
Spiele	rund 50 versch.
Downloads:	Titel pro Monat
Multi-Player:	nein
Hardware:	Mega Drive, Kabeltuner, Adapter

Mega-Drive-Spiele via Kabel: In den USA und Kanada experimentiert der "Sega Channel" mit einer neuen Art des Spielevertriebes.

3. Die sagenumwobene Set-Top-Box, eine Multimedia-Konsole mit illustrem Innenleben. Je nach Anbieter (in Deutschland streiten Kirch-Gruppe und MMBG über die Hardware) enthält die Box RISC-CPU, MPEG-Decoder, Modem und Spezialbausteine. Sie ist etwas größer als auf unserer Skizze und dient primär als Empfänger für digitale Daten via Kabel oder Satellit. Durch die aufgeführten Bauteile und diverse Schnittstellen soll die Box zur eierlegenden Wollmilchsau des digitalen Zeitalters werden. Der Preis liegt je nach Gerät zwischen 1.000 und 4.000 Mark, auf dem freien Markt ist noch keine Settop-Box zu haben.

7. Konkurrenz für Spielkonsole und Settop-Box: Der PC kann bereits alles, was die Zukunft von einer Multimedia-Maschine erwartet. Im Vergleich zu einer Videospielkonsole oder einem CDi ist er jedoch unhandlich, teuer und verhältnismäßig schwer zu bedienen. Nur die Möglichkeit, ihn mit speziellen Sound- und Grafikkarten, neuer Software und externen Kommunikations- und Speichermedien aufzurüsten, gewährleistet seine Zukunftssicherheit. Im Büro ideal, im Wohnzimmer jedoch deplaziert.

5. Der Modulator/Demodulator (Modem) ist das Bindeglied zwischen dem Telefonnetz und Eurem PC oder Videospielgerät. Während Modems für Computerbesitzer zur Standardausrüstung gehören, konnten sie sich im Konsolenbereich noch nicht durchsetzen (Ausnahme: "XBand"), wurden teils zwar entwickelt, aber nicht vermarktet (z.B. "Edge 16" für das Mega Drive). In den letzten zehn Jahren wurden die Modems schneller, wobei moderne Highspeed-Modems mit einer Übertragungsgeschwindigkeit von 28.800 Baud die Bandbreite der Telefonleitung bereits ausreizen. Lediglich durch verbesserte Datenkomprimierung lassen sich jetzt noch geringe Steigerungen erreichen.

...nay

2. Die Bidirektionalität der Telefonleitung macht sich *XBand* zunutze, eine elektronische Partnervermittlung für Videospieler, die länderübergreifende Spielduelle erlaubt. Seit 1994 vermarktet Catapult ein XBand-Modem für das Mega Drive, seit letztem Jahr auch für das Super Nintendo.

XBand-Besitzer rufen den XBand-Server zu einem beliebigen Zeitpunkt an, um z.B. einen "NBA Jam"-Gegner zu finden. Der Herausforderer wird mit einem anderen Spieler verbunden. Von nun an kommunizieren die Modems der beiden Spieler direkt miteinander – das Match kann beginnen. Catapult's Hard- und Software sorgt dafür, daß beide Spieler auf ihrem Monitor exakt das gleiche sehen und es selbst im Sekundenbruchteilen nicht zu einer Abweichung kommt.


Bevor Ihr via XBand loslegt, kauft Ihr Euch das Modul im Laden – Spiele-Downloads sind nicht möglich.

XBand-Benutzer schreiben sich untereinander "X-Mails", informieren sich via "XBand-News" über Turniere und Spielemeisterschaften und erhalten außerdem Nachrichten aus Kino, Musik

Seit Ende 1995 vergnügt sich auch der Ferne Osten mit X-Band: Vorstellung des Super-NES-Modems in Tokyo.

Sega-XBand: 512 KByte ROM für Betriebssystem & Telekommunikations-Software, sowie 64 KByte batteriegepuffertes RAM.



und Sport. Der XBand-Adapter arbeitet mit einer Übertragungsrate von 2400 Baud, enthält 512 KByte ROM (1 MByte in der Nintendo-Version) für das Betriebssystem und einen batteriegepufferten 64-KByte-RAM-Speicher. In den USA ist der Adapter für umgerechnet 30 Mark in den wichtigsten Spielzeug- und Elektronikketten, sowie in den Outlets des Catapult-Teilhabers Blockbuster erhältlich. Neben hierzulande indizierten Prügel- und Actionspielen gehören die Sportspiele von EA zu den beliebtesten Titeln der Online-Gladiatoren.

Das Nintendo-XBand ist jünger als das Sega-Gegenstück. Es wird in den USA und Japan, hierzulande jedoch nicht vermarktet.

MITSPIELERVERMITTLUNG	
Service:	XBand
Anbieter:	Catapult, Blockbuster, Nissan
Medium:	Telefonkabel
Reichweite:	USA, Japan
Spiele	
Downloads:	nein
Multi-Player:	ja (2 Spieler)
Hardware:	Mega Drive, Super Nintendo, XBand-Modem

In Japan tritt Nissan als "XBand"-Partner auf. Noch in diesem Jahr möchte der Konzern ein Joint-Venture mit der Telefongesellschaft NTT abschließen und 500.000 Mega-Drive-Modems verkaufen.

Die wenigsten Sega-Fans wissen, daß es schon vor dem amerikanischen "XBand" ein Modem für das Mega Drive gab. Das Zubehör wurde nur von einem einzigen Spiel, dem legendären Strategieepos "Advanced Military Commander" genutzt. Bis zu vier Spieler konnten damit über die Telefonleitung ihre Truppen dirigieren. Da die Gefechte nicht in Echtzeit ausgetragen wurden, gab es trotz geringer Übertragungsrate keine Probleme.



3.

Für das interaktive Fernsehen, mit dem die Medienkonzerne weltweit experimentieren sind spezielle Settop-Boxen als sogenannte "Front-End"-Empfangstation unumgänglich. Time Warners "Full Service Network", das momentan bekannteste und aufwendigste "Interactive TV"-Projekt, liefert neben Home-Shopping-Möglichkeiten und "Movies on Demand" auch Spiele in die am Feldtest beteiligten Haushalte. Time Warners Partner in diesem Bereich ist Atari: Über eine an die Settopbox angeschlossene Jaguar-Konsole können Videospiele (u.a. die berüchtigten 3D-Action-Spiele von id) downgeloadet werden. Außerdem ermöglicht das Full Service Network das Multi-Player-Spektakel "TV Bots", bei dem sich bis zu sechzehn Spieler gleichzeitig durch ein Labyrinth ballern. Über ein spezielles Rating-System möchte Time Warner den Eltern die Möglichkeit geben, ihren Kindern nur die für ihre Altersgruppe geeigneten Spiele zugänglich zu machen.

FSN-Feldtester nutzten neben dem speziellen Controller zum Spielen ein Jaguar-Joypad.

Momentan erreicht das FSN 4.000 Haushalte im US-Bundesstaat Orlando, bis zum Jahre 1998 plant Time Warner 85% seines Kabelnetzes FSN-kompatibel zu machen. Das FSN nützt Glasfaser- und coaxiale Kabel, letztere liefern die gewünschten Spiele und Filme in die Haushalte. Dort empfängt die Settop-Box die Information als ATM-Datenpakete, setzt diese wieder korrekt zusammen, dekomprimiert (im Falle einer Filmbestellung) die MPEG-Videosignale und strahlt das Bild auf dem Fernseher aus. Die aufwendige Infrastruktur und die teure Settop-Hardware (enthält MIPS R4000-CPU, Tuner, Converter, Decompressionschips und zahllose



Das aufwendige, aber umstrittene "Full Service Network" bietet Multi-Player-Spiele und Jaguar-Downloads

Vor allem französische Fernsehproduzenten machten sich um interaktive TV-Spielereien verdient: Nach dem Erfolg von "Hugo" (gibt's in Frankreich seit 1993), entwickelte Canal+ das grafisch aufwendige "Pizzarollo": Ihr steuert einen Pizzaboten mit der Telefontastatur, das Kabelnetz liefert Euch die vorab gerenderte Stadtkulisse. Spezielle Hardware wird von Euch nicht benötigt.

DIE ANFÄNGE DER ONLINE-UNTERHALTUNG: EIN BIT GE

Unter dem Titel "Data-Dial: Two-Way-Communication with Computers with Ordinary Dial Telephones" beschreiben **1963** die Amerikaner Marill, Edwards und Feuerzeug erstmals die Kommunikation mit einem Rechner über das Telefon. PCs und Heimcomputer lagen damals noch in weiter Ferne, die verwendete Hardware war ein Monster vom Typ DEC PDP-1, auf dem zwei Jahre zuvor mit "Space War" das Computerspiel erfunden wurde. Im gleichen Jahr wird der Modulator/Demodulator zum Patent angemeldet.

1968 entwickelt der englische Fantasy-Fan Richard Bartle an der Universität von Essex die Multi-Spieler-Umgebung MUD, eine digitale Welt aus Text, in der sich Abenteurer, Zauberer und Kopfgeldjäger tummeln. Der "Multi User Dungeon" läuft auf einer DEC PDP-10, dem gleichen Mainframe-Rechner, für den zwei Jahre zuvor "Advent", das erste Abenteuerspiel, geschrieben wurde. Computertechnologie, Datenübertragung und Computerspiele waren schon in der digitalen Pionierzeit eng miteinander verbunden, doch bis zur Marktreife der vernetzten Spiele, mit denen sich bisher lediglich Studenten vergnügten, verging noch ein Jahrzehnt.



Warten auf den ersten Connect: Mit der GameLine gingen Videospieler schon 1980 online.

Spezials) gewährleistet extrem kurze Feedback-Zeiten: Maximal eine halbe Sekunde vergeht, bevor der FSN-Konsument einen bestellten Spielfilm erhält. Die Filme, Spiele und Nachrichtensendungen des FSN schlummern im Network Operations Center auf hundert 2-Gigabyte-Festplatten. Maximal sollen die dort aufgestellten SGI-Challenge-XL-Server 1,7 Terabyte verwalten.



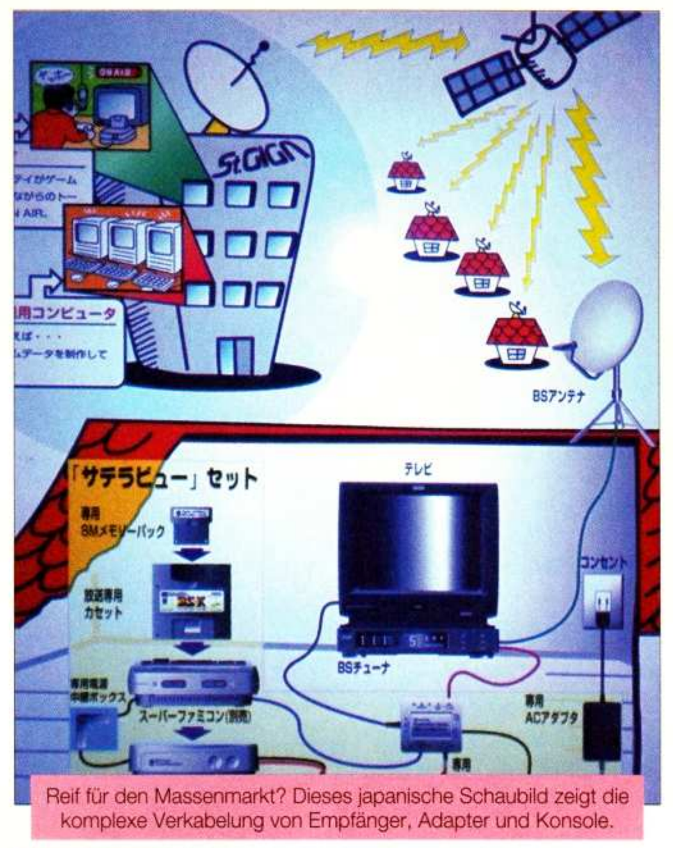
Neben Sega experimentiert auch Nintendo mit dem Modem. Ende letzten Jahres kündigte der Videospielmarktführer an, zusammen mit der Firma Just System ein Videospielnetzwerk zu installieren. Einen PC-Service hat Just in Fernost bereits realisiert. Der Rollenspielspezialist Square trat (zumindest vor den überraschenden Ereignissen der letzten Monate) als wichtigster Software-Hersteller auf, neben Spielen für das Nintendo 64, soll das Netz auch Online-Einkaufsbummel und Karaoke-Sessions ermöglichen. Ebenfalls Ende 1995 wurden Nintendos Gespräche mit Netscape, dem Erfinder des gleichnamigen WWW-Browsers, bekannt (siehe MAN!AC 1/96).

Sega verbündete sich wiederum mit Fujitsu, um ein Saturn-Netz zu etablieren. Fujitsu, Hersteller des FM Towns und der Multimedia-Konsole Marty und Betreiber des Niftyserve-Netzwerks, experimentiert seit den 80er-Jahren an Online-Unterhaltung und brachte das Lucasfilm-Spiel "Habitat" nach Japan. Für die noch unbenannte Saturn-Variante von NiftyServe soll u.a. ein Multi-Player-Rollenspiel entwickelt werden.

Vom eigenen Service unabhängig wird Sega ein Modem veröffentlichen, mit dem der Saturn Anschluß an Internet und WWW erhält.



Dank Fuji auch in Japan bekannt: "Habitat"-Erfinder Farmer und Morgenstern.



Reif für den Massenmarkt? Dieses japanische Schaubild zeigt die komplexe Verkabelung von Empfänger, Adapter und Konsole.

6. Nintendo ist der einzige Videospielhersteller, der einen Satellit für den Vertrieb nutzt. Seit 1. Oktober letzten Jahres spielen Tausende von Japanern im St.Giga-Netz. Ein Satelliten-Empfänger (in Japan Standard) und ein Super-Nintendo werden benötigt, um sich aus dem All mit neuer Software versorgen zu lassen. Die ersten Spieler mußten einen "Satela View"-Adapter, der die empfangenen Daten an die Konsole weitergibt, noch bei Nintendo bestellen. Mittlerweile hat Nintendo den Direktvertrieb aufgegeben, und der Adapter ist in Fachgeschäften erhältlich. Ein weiteres Zubehör ist das Memory-Pack, ein 64-MBit-Speicher, der empfangene Spiele aufnimmt und jederzeit überschrieben werden kann. Neben Spielen erhalten die Konsumenten rund um die Uhr Informationen, Tips und News. Der Empfang der Super Famicom Hour (von mittags bis nachts) ist kostenlos und beschert den Spielern Demo-Levels neuer Spiele. Zwischen 16 und 19 Uhr kann der Spieler zusätzlich Interviews und anderen Ton-Informationen lauschen. Seit November 1995 sind in Japan außerdem Spielmodule erhältlich, die auf den ersten Blick wie normale Nintendo-Cartridges aussehen, via Satellit aber mit neuen Daten und Spielerstatistiken aufgemotzt werden können. Als Spezial-Module sind u.a. ein Rollenspiel und das Pferderennen "Derby Stallion" von Ascii sowie Spiele von Bandai ("Gundam") und Hudson erhältlich. Außerdem freuen sich Satelaview-Abonnenten über "BS Zelda 4", ein Zelda-Abenteuer, das nur via Satellit erhältlich ist! Das Grundset kostet umgerechnet knapp 300 Mark, wird jedoch in Deutschland nicht erscheinen. *ns/wi*



Ein Satelliten-tauglichen Super-NES: Satelaview-Adapter und BS-X-Modul gibt's nur in Japan.

SPIELE AUS DEM ALL

Service:	Satelaview
Anbieter:	Nintendo
Medium:	Satellit
Reichweite:	Japan
Spiele Downloads:	ja
Multi-Player:	nein
Hardware:	Super Nintendo, Satelliten-Tuner, Adapter, externer Speicher



Das ImagiNation Network (INN) ist der erste kommerzielle Online-Dienst, der

Und noch ein Mega-Drive-Modem, das von der Zeit vergessen wurde: Das "Edge 16" von AT&T sollte nicht nur den Zugang zu einem speziellen Netzwerk liefern, sondern auch Zwei-Spieler-Matches via Telefon



und umfangreiche Speicher-Funktionen ermöglichen. Aus der Veröffentlichung im Herbst 1994 wurde nichts – letztes Jahr verkündete AT&T dann das finale Aus.

…HT AUF REISEN

Atari-Spiele übers Telefon

1980 begann sich das Modem unter Computerprofis zu etablieren, zur gleichen Zeit schwappte mit dem Atari VCS die erste Videospielwelle über den Erdball. Der Online-Spezialist Bill von Meister hatte eine Übertragungstechnik für Musik entwickelt, die bei der Plattenindustrie jedoch auf wenig Gegenliebe stieß. Er übertrug seine Idee auf das Videospiel und begründete die "Gameline", einen Online-Service für VCS-Besitzer. Das "GameLine Master Module" enthielt ein 1200-Baud-Modem, wurde in den Modulschacht der Konsole geschoben und mit der Telefonbuche verbunden. Gegen eine Jahresgebühr von umgerechnet 100 Mark wurden Atari-Spiele von einem Computer im US-Bundesstaat Vancouver heruntergeladen – in dieser Beziehung ähnelte die GameLine dem "Sega Channel". GameLine sollte zu einem vollwertigen

HAPPY BIRTHDAY!
ALL OF YOUR PLAY TODAY IS FREE!

Datenschutz? Nein Danke! Die GameLine gratulierte mit Freispielen zum Geburtstag.



Über diese Software-Tastatur wählten GameLine-Abonnenten aus dem Spieleangebot.



Die "Oberwelt" des Imagination-Networks: In jedem Gebäude erwartet Euch ein anderes Multi-Player-Spektakel.

Auch "Red Baron", ein Klassiker der Action-Flugsimulation, wird dan Imagination zum Online-Ereignis.

Mekka für Rollenspieler: Das "Medieval Land" erreichen Online-Abenteurer durch die Oberwelt.

Ein Netz für Spieler?

Die kommerziellen Anbieter kommen: MAN!AC stöbert im Spieleangebot von Compuserve, AOL &Co.

Beim Kampf um Marktanteile setzten die kommerziellen Netzwerke Amerikas (Compuserve, America Online, Prodigy und Genie) verstärkt Online-Spiele als Köder für die junge und computerbegeisterten Zielgruppe ein. In Deutschland war bislang lediglich Compuserve aktiv, seit dem letzten Jahr werben auch AOL (ein Joint-Venture zwischen Bertelsmann, der Telekom und America Online) und T-Online um Kunden. Auf der Suche nach neuen Spielerlebnissen besuchte MAN!AC die deutschen Dienste.

AOL ging im Dezember 1995 nach monatelangen Feldtests offiziell an den Start. Im deutschen Spieleforum (Keyword: "Spiele") befinden sich jedoch zur Zeit keine Online-Abenteuer, lediglich

sich ausschließlich mit Multiplayer-Spielen befaßt – für amerikanische PC-Besitzer die erste Wahl. Nach dem Download der Zugangssoftware (http://inngames.com/download/index.html) bastelt Ihr ein digitales Alter Ego aus Cartoon-Versatzstücken und legt Euer persönliches Profil (Hobbys, Interessen etc.) an. Letzteres informiert Eure Gegenspieler mit wem sie es zu tun bekommen. Über eine anklickbare Oberwelt gelangt Ihr in die gewünschte Spielregion: Im "Sierra Land" erwarten Euch 3D-Action als Fliegeras "Red Baron", aber auch Karten- und Brettspiele. Fantasy-Fans werden im "MedievaLand" mit den Rollenspielen "Fates of Twinion" und "Ruins Of Cawdor" glücklich, in die "Arena" zieht es Sportbegeisterte zu einer Partie "Front Page Sports: Football". Wer im "Casino Land" (Zugang erst ab 18) genug von BlackJack, Poker oder Roulette hat, trifft sich im Club-Haus mit Gleichgesinnten zum Chat oder posted in entsprechenden Newsgroups. Die Mitglieder des INN treffen sich aber nicht nur bei virtuellen Spielereien, sondern auch zu alljährlichen Veranstaltungen in der realen Welt.

Das INN wurde 1991 von Ken Williams, President von Sierra On-Line, unter dem Namen "The Sierra Network" (TSN) gegründet. Anfangs vergnügte man sich nur mit klassischen Karten- und Brettspielen, die grafische Benutzeroberfläche und zwei Fantasy-RPG's machten das Sierra-Netz im Oktober 1992 zum ersten "Point'n'Klick"-Online-Dienst mit grafischen MUDs. Später übernahm AT&T das Sierra Net und taufte es im Juli 1993 in "ImagiNation Network" um. Die weitere Ausbreitung des INN garantieren Softwarebundlings mit Compaq, DEC und anderen Firmen.

Die INN-Spiele werden sowohl Inhouse als auch von Lizenznehmern produziert und zur Verfügung gestellt. Die Integrierung in die strategischen Pläne der Mutterfirma AT&T sollen INN zum führenden kommerziellen Online-Dienst Amerikas machen. Auch Europäer dürfen mitspielen, müssen jedoch mit überseeischen Telefonkosten rechnen.

LAND DER SPIELE	
Service:	Imagination Network
Anbieter:	AT&T
Medium:	Telefonnetz
Reichweite:	USA, weltweit
Spiele	
Downloads:	nein
Multi-Player:	ja
Hardware:	PC, Modem

Imagination ist auf den US-Markt zugeschnitten (Bild: "Front Page Football"), steht theoretisch aber auch Europäern offen.

Online-Service (mit Rubriken wie "Sports" und "Newsline") wachsen, starb jedoch im Videospiele-Crash von 1984. Bis dahin waren über 50 Titel via Gameline erhältlich, jedoch keine Spiele der Hersteller Atari, Activision und Parker.

Die virtuelle Gemeinde

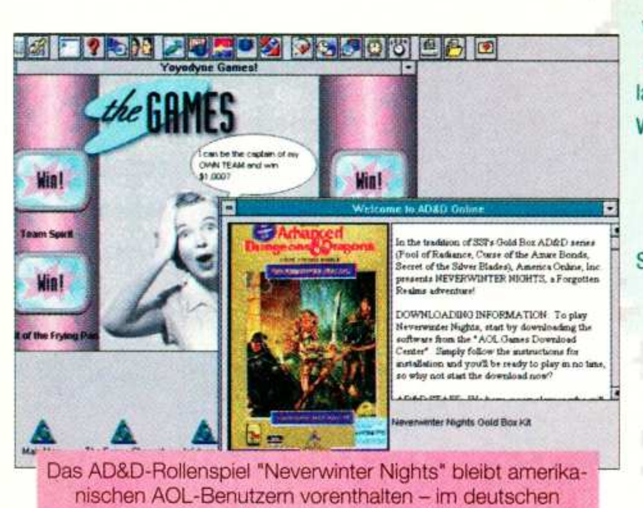
Mit dem Videospiel-Crash begann der Siegeszug des Heimcomputers Commodore 64, für den in den USA sogar ein eigenes Netzwerk eingerichtet wurde. Für den "QuantumLink"-Service programmierten die Lucasfilm-Mitarbeiter Randall Farmer und Chip Morningstar "Habitat", eine Mischung aus Multi-User-Dungeon und virtueller Gemeinde. 1985 fertiggestellt, nahm "Habitat" grafisch die Abenteuerspiele "Maniac Mansion" und "Zack MacCracken" vorweg. Bald bummelten Hunderte von C-64-Fans durch die virtuelle Gemeinde. Jeder Spieler bewegte einen persönlichen Charakter ("Avatar"), über Sprechblasen kommunizierten die Spielfiguren mit anderen Charakteren. Wie in einem Grafikadventure konnten Gegenstände aufgenommen und manipuliert, verschenkt oder weggelegt werden. Rund 20.000 Orte konnte der Spieler besuchen, er durfte Bücher lesen, an Schatzsuchen teilnehmen, ein Geschäft eröffnen und seinen virtuellen Kontostand abrufen. Selbstverständlich gab es auch Waffen; generell war "Habitat" aber ein pazifistisches Vergnügen mit sozialer Komponente. Neben der aktuellen Habitat-Vari-

ACES OVER THE INTERNET

Eine Gruppe eingeschworener Fans der Online-Flugsimulation "Air Warrior" beschloß 1994 einen verbesserten Nachfolger zu entwickeln. Mit Hilfe der Sofware-Firma Domark wurde das Projekt begonnen und 1995 unter dem Namen "Confirmed Kill" auf Beta-Tester in Internet und Compuserve losgelassen. Als sich das Programmmierteam ICI und Domark trennten, benannte ICI den potentiellen "Air Warrior"-Killer in "Warbirds" um. Der Betatest war Anfang 1996 abgeschlossen, und nach dem Download von sieben MByte Programm-Code können nun bis zu 600 Piloten um die detailliert gestaltete Insellandschaft kämpfen. Die höchste Auflösung (1024x768 Pixel) bereitet nur Pentium-Fans Freude, darunter läuft "Warbirds" auf 486ern mit 8 MByte RAM. "Warbirds" wird ständig erweitert, u.a. erwarten die Spieler eine Voice-Übertragung, die es ermöglicht, Befehle und Warnungen direkt in ein Mikro zu sprechen. Ihr fliegt für eine von vier Parteien des zweiten Weltkriegs und sucht Euch unter den damals bekannten Maschinen ein Flugzeug aus. Mit der Tastatur funkt Ihr Staffelkollegen Warnungen und Anweisungen. Kommt es zum Kampf, genügt es nicht, vage in eine Richtung zu ballern. Die Kollissionsabfrage ist penibel, nur ein Treffer in den Treibstofftank läßt den Gegner in einem Feuerball enden. Wird das Leitwerk getroffen, läßt sich das Flugzeug kaum noch steuern. Das Flugverhalten ist flüssig und ruckfrei – kaum zu glauben, daß man mit Piloten auf der anderen Seite der Erdkugel kämpft. Viele deutsche Piloten starten übrigens in der rein europäischen Staffel "Animals" unter Leitung des Niederländers Theo van der Sluijs. Neben den Telefonkosten fallen Teilnahmegebühren an: Für fünf Flugstunden zahlen "Warbirds"-Piloten zehn US-Dollar. *ms*



Luftschlacht ums Internet: In "Warbirds" tummeln sich bis zu 600 internationale PC-Piloten.



Das AD&D-Rollenspiel "Neverwinter Nights" bleibt amerikanischen AOL-Benutzern vorenthalten – im deutschen Spieleforum sieht's derzeit sehr dürftig aus.

zwei Verweise auf amerikanische Inhalte führen Euch in das amerikanische Spieleforum "Games". Auch hier hält sich das Angebot in Grenzen, insgesamt neun Titel stehen zur Auswahl. Das umfangreichste Projekt sind die "Neverwinter Nights" von SSI, ein Fantasy-Rollenspiel im Forgotten-Realms-Szenario. Zwischen den Spielen trefft Ihr Euch mit Gleichgesinnten im "Message Center", durchstöbert die digitale Zeitung "NWN News" oder zieht Euch Bilder aus der D&D Grafik-Bibliothek.

007-Quiz auf AOL: Offline-"Trival Pursuit" ist billiger und schneller

Wer simple Textadventures bevorzugt, hält sich an folgende drei Angebote: Bei "Federation" von Alan Lenton treibt Ihr Handel im Sonnensystem und erschafft eigene Planeten, "Gemstone III" und "Modus Operandi" von Time Warner sind Fantasy-Rollenspiele. Bei Ratespielen wie "NTN Trivia" oder "Yoyodyne", beantwortet Ihr dreimal pro Woche Fragen zu bestimmten Themenbereichen oder erratet anhand kurzer Soundfiles den Titel eines Songs. Am Ende der Woche werden die Sieger bekanntgegeben - zu gewinnen gibts kostenfreie Online-Stunden, CD's oder T-Shirts.

Im "Games"-Forum des AOL-Konkurrenten Compuserve findet Ihr neben Brettspielen und Flugsimulatoren seit Ende letzten Jahres das Adventure "Worlds Away", das von Fujitsu entwickelt wurde. Nach dem Download der 12 MB großen Zusatz-Software ("GO AWAY") legt Ihr das Aussehen Eurer Spielfigur ("Avatar") fest und marschiert in die Stadt Phantasus, plauscht mit anderen Avataren und verpraßt "Tokens", Eure digitale Währung in der "Dreamscape"-Welt. Lest unsere Erläuterungen zu "Habitat", falls Ihr Euch für diese Art von Spiel interessiert.

Schließlich landeten wir im Microsoft Network – in Bezug auf Spiele definitiv nicht die richtige Adresse. Allgemein sind deutschsprachige Inhalte noch mager, doch auch in den USA sieht es nicht besser aus: Geplant sind nur Schach, Dame und Reversi. Verhandlungen mit US-Spielefirmen sind im Gange, genaue Angaben kann Microsoft Deutschland jedoch nicht machen. Schließlich sieht sich das MSN langfristig nicht als kommerzieller Anbieter wie z.B. T-Online (die auch keine Spiele auf ihren Servern haben), sondern als Provider und Service-Anbieter – daß am Internet kein Weg vorbeiführt, hat auch Bill Gates bereits erkannt.

Die Umgebung des "Habitat"-Verwandten "Worlds Away" glänzt mit komfortabler Maus-Bedienung.

SCHNELLE WEGE, LANGE LEITUNG:
ÜBERTRAGUNGSRATEN IM VERGLEICH

Netz	Übertragung ca.	Rückkanal	Hardware-Kosten*
Telefon (Modem)	28 KBit/sec	Billiges, weltweit verbreitetes Medium mit Rückkanal	300 Mark
ISDN	64 KBit/sec (pro Kanal)	Nur in Deutschland verbreitet, in den USA selten. Geringfügig teurer als eine konventionelle Telefonleitung.	150 Mark (Karte)
LAN/Ethernet	10 MBit/sec	Als "Local Area Network" (LAN) bezeichnet man ein Netz, das Server und Computer einer Firma miteinander verbindet. Nicht nur zum Arbeiten, sondern auch zum Spielen in den Betrieben sehr empfehlenswert!	50 Mark (Adapter)
ATM/Glasfaser	100 MBit/sec	Der "Asynchron Transfer Mode" ist die schnellste aktuelle Daten-Übertragungsart via Kabel. Wird nur im professionellen Bereich eingesetzt.	1500 Mark (Karte)
TV-Kabel	500 MBit/sec (pro Kanal)	Hohe Bandbreite, aber in der Regel kein oder nur sehr langsamer Rückkanal.	1000 Mark (z.B. Settop Box)
Satellit	1 GBit/sec (pro Kanal)	Seit 1995 erster Satellit mit vollwertigem Rückkanal (für Satelliten-Handys).	1000 Mark (Decoder)

*für den Empfänger

ante "Club Caribe" (mit über 15.000 Einwohnern), ist in Japan die grafisch verbesserte Version "Fujitsu Habitat" verbreitet, die im Niftyserve-Netzwerk betrieben wird. Statt eines C-64 oder eines PCs dient der Multimedia-Computer FM Towns als Eingabegerät. Im Vergleich zum US-"Habitat" zeigten sich interessante soziologische Unterschiede: So gaben japanischen Avatars nach einem Programmfehler ihr virtuelles Vermögen bereitwillig zurück, um eine Neuverteilung zu ermöglichen und das spielerische Gleichgewicht wiederherzustellen. Jahre davor hatte ein amerikanischer Spieler nach einem unglücklichen Zwischenfall (der ebenfalls das Gleichgewicht der Habitat-Welt gefährdete) sogar mit dem Tod (gesteuert von einem "Habitat"-Programmierer) um eine Handvoll Dollars gefeilscht!



Das Ur-"Habitat" wurde von Lucasfilm für ein amerikanische C-64-Netzwerk erfunden.

In anderer Beziehung ähnelt sich das Gruppenverhalten von amerikanischen und japanischen Spielern: Beide gründen Polizei, aber auch Verbrechergruppen (letztere werden im Fuji-Habitat als Geschäftsleute akzeptiert), fordern Selbstverwaltung durch Avatar-Bürgermeister und experimentierten mit dem geschlechtlichen Rollenverhalten, Emanzipation und Gegenbewegungen.

MUDs und Habitat-Varianten sind die Multi-Player-Großereignisse, grafische Umgebungen, in denen Tausende von Computerbesitzern aufeinandertreffen. Sie liegen auf dem schmalen Grad zwischen Computerspiel und Virtual Reality und gestatten Programmierern und Designern Rückschlüsse auf das menschliche Verhalten in einer künstlichen Umgebung.

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Läden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11&68

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28





Toy Story (MD, SN)



Magic Carpet (PS, SA)



Inter. Superstar Soccer Del. (MD,SN)

Pinocchio (SN)

SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis

Sega Saturn ohne Spiel für sagenhafte 599,–

(dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)

Super Nintendo

S.N. POWER STATION 189.-
ACTION REPLAY PRO 3 .... 99.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE) . 129.-
BREATH OF FIRE 2 129,-
CASPER 119.-
CIRCUIT USA 109.-
DONALD IN MAUI MAL. 129.-
DONKEY K. COUNT. 2 .... 129.-
EARTH WORM JIM II 114,-
FIFA SOCCER 96 .... 114.-
FINAL FIGHT 3 109,-
INT. S.S. SOCCER DELUXE 129.-
JUSTICE LEAGUE 59,-
KAWASAKI SUPERBIKES 109.-
KIRBYS DREAM COURSE (APR) 89.-
KIRBYS GHOST TRAP (APRIL) 89,-
KNIGHTS OF THE ROUND 49,-
LOST VIKINGS 2 .... 109.-
MARIO KART 59,-
MEGAMAN X 3 .... 99.-
MECHWARRIOR 3050 114,-
MR. NUTZ 2 99,-
NBA GIVE'N GO 119,-
NBA LIVE 96 114,-
NHL HOCKEY 96 114,-
PINOCCHIO (APRIL/MAI) 129,-
PAC MAN 2 99,-
REALM 119,-
SECRET OF EVERMORE 109.-
SUPER BC KID 59,-
SUPER TURRICAN 2 119,-
TIM IN TIBET 129.-
TOY STORY (APRIL/MAI) 129,-
WATERWORLD 109.-
WWF WREST. ARCADE 114.-
WORMS (MÄRZ) 119,-
YOSHI'S ISLAND - SMW. 2 ...... 109.-
X-MEN 59,-
ZOOP 89.-

32X

MEGA DRIVE 32 X 189.-
BLACKHAWK 99.-
FIFA SOCCER 96 .... 109.-
NBA ACTION (MÄRZ) 109,-
PRIMAL RAGE 99.-
OUTPOST 109,-
SONIC THE MOVIE (APRIL) 109,-
SPIDERMAN (MÄRZ) 109,-
WWF WRESTLEMANIA ARC. ... 119.-
X-MEN (MÄRZ) 109,-

Mega Drive

MEGA DRIVE 2 169,-
MEGA DRIVE 2 TOY STORY SET 239,-
MEGA DRIVE 1 SET
(Sonic 1 & 2 Pads) 149.-
!!Nur solange Vorrat reicht!!
6-BUTTON CONTROLLER 39.-
ACTION REPLAY PRO 2 .... 89.-
BUBSY 2 39,-
BUGS BUNNY 109,–
COMIX ZONE 89.-
DONALD DUCK MAUI 109.-
EARTH WORM JIM II 114.-
ECCO 2 39,-
FIFA SOCCER 96 .... 99.-
GARFIELD 109.-
INT. SUPER SOCCER DEL. (APR) 119,-
JUSTICE LEAGUE 49.-
KICK OFF 3 49,-
LANDSTALKER 94.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT) ... 109.-
MEGA MAN WILY WARS 49,-
MISSION IMPOSSIBLE (MÄRZ) . 114,-
MR. NUTZ 2 .... 109.-
NBA ACTION 95 39,-
NBA LIVE 96 .... 109.-
NHL HOCKEY 96 .... 109.-
PHANTASY STAR IV 109.-
POCAHONTAS (MÄRZ) 109,–
SCHLÜMPFE 99,-
SONIC & KNUCKLES 49,-
STORY OF THOR 119.-
STRIKER 2 (MÄRZ) 109,-
THEME PARK 109,-
TINY TOONS ADVENTURES 29,–
TOE JAM & EARL 39,-
TOY STORY 99,-
VECTOR MAN 89,-
VIRTUA RACING 99,-
VR-TROOPERS 109,-
WATERWORLD 109,-
WEAPON LORD 114.-
WWF WRESTLEMANIA ARC. 114.-
WORMS (MÄRZ) 109,-
X-PERTS (MÄRZ) 109,-

Sega Saturn

SEGA SATURN GRUNDGERÄT 599.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)
6 PLAYER ADAPTER 59,-
BACKUP MEMORY CARD (8MB) 109,-
MEMORY CARD 99.-

0931/



Kirbys Dream Course (SN)





Virtua Fighter 2 (Saturn)



Toshinden 2 (PS)



Street Fi

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,– zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,–; Porto Ausland DM 18,– • Ladenpreise können abweichen.

Artikel	Preis
MPEG-KARTE	329,-
VIDEOFILME AUF ANFRAGE	
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM	59.-
JOYPAD (SEGA)	44.-
LENKRAD	119.-
VIRTUA STICK	89.-
ACTION REPLAY SAT.	99.-
UNIVERSAL ADAPTER	44,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	59.-
3-D PITFALL (APRIL)	89,-
AFTERMATH	99.-
ALIEN TRILOGY (JUNI)	99.-
BAKU BAKU ANIMAL	89,-
BLACKFIRE (MÄRZ/APRIL)	99,-
BUG	99.-
CASPER (MAI)	94.-
CLOCKWORK KNIGHT II	99.-
CONGO (APRIL)	109.-
CYBERIA	99.-
CYBER SPEEDWAY	99.-
D	89,-
DAYTONA USA	109.-
DEADLY SKIES	94,-
DESCENT	99.-
DESTRUCTION DERBY (MÄRZ)	89.-
DIGITAL PINBALL	99.-
DISCWORLD (MÄRZ)	89.-
ENDORFUN (MÄRZ)	89,-
EURO 96 SOCCER (APRIL/MAI)	99,-
FIFA SOCCER 96	89.-
FORMULA ONE (MÄRZ)	109,-
GALACTIC ATTACK	89,-
GALAXY FIGHT	99,-
GEX (MÄRZ)	99,-
GOLDEN AXE DUEL (MÄRZ)	99.-
GUARDIAN HEROES (MÄRZ)	99.-
HANG ON GP	109.-
HEBEREKES POPOITO	89,-
HIGH OCTANE	99.-
HYPERBLADE (APRIL)	99,-
JEWELS OF THE ORACLE (MÄRZ)	99,-
JONNY BAZOKATOONE	84,-
LEMMINGS 3D (MÄRZ)	89,-
MAGIC CARPET (MÄRZ)	99.-
MYST (KPL. DEUTSCH)	99.-
MYSTERY MANSION (DEUTSCH)	119.-
MYSTARIA - R. OF LORE	109.-
NBA ACTION BASKETBALL	99,-
NFL QUARTER. CLUB 96	89.-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA)	94.-
PANZER DRAGOON	99.-
PANZER DRAGOON 2 (MAI)	99.-
PANZER GENERAL (JULI)	89.-
PARODIUS - DELUXE	79.-
PEBBLE BEACH GOLF	89,-
PRIMAL RAGE	89.-
PRO PINBALL THE WEB (APRIL)	89,-
RAYMAN	79.-
RAVEN PROJECT	89,-
RETURN TO ZORK (MÄRZ)	99,-
REVOLUTION X	89.-
RISE 2: THE RES. (MÄRZ)	89.-
ROAD RASH (MAI)	99,-
ROBOTICA	99.-
ROCK'N'ROLL RACING 2	99,-
SEGA RALLY (2 Spieler)	99.-
SEGA TENNIS	99,-
SHELL SHOCK	104.-
SHINOBI X	99.-
SHOCKWAVE ASSAULT (MAI)	99.-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	99.-
SLAM'N'JAM (MÄRZ)	99,-
SPOT GOES TO HOLLYW.	114.-
SPYCRAFT (APRIL)	99,-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	99.-
STREET RACER	89.-
THE HORDE (MÄRZ)	109,-
THEME PARK	89.-
TITAN WARS (MÄRZ)	99,-
TOH SHIN DEN S (MÄRZ)	99.-
THUNDERHAWK 2	104.-
TRUE PINBALL	99,-
VICTORY BOXING	94.-
VIRTUA COP MIT PISTOLE	144.-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69.-
VIRTUA FIGHTER 2	99.-
VIRTUA RACING	99.-
VIRTUA SNOOKER	99.-
VIRTUA SOCCER	109.-
VR BASEBALL	99.-
WATERWORLD ACTION	94.-
WING ARMS	94,-
WIPE OUT (MÄRZ)	89.-
WORLD CUP GOLF	99,-
WORLD SERIES BASEBALL	94,-
WORMS	94.-
WWF WRESTLEMANIA (JUNI)	99,-
XMEN	99.-
ZORK NEMESIS	99,-

Playstation

Artikel	Preis
SONY PLAYSTATION	549.-
ACTION REPLAY PRO	109.-
ANTENNENKABEL	49.-
LINK KABEL	49.-
MEMORY CARD	49.-
MOUSE	59.-
neGcon CONTROLLER	99.-
STEERING WHEEL (LENKRAD)	159,-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99.-
ADIDAS POWER SOCCER (APR)	99.-
AGILE WARRIOR	89,-
AIR COMBAT	89.-
ALIEN TRILOGY	99.-
ASSAULT RIGS	89.-
BEYOND THE BEYOND (MAI)	99.-
CHAOS CONTROL (MÄRZ)	89,-
CHESSMASTER 3D	99,-
CRITICOM	89,-
CRONICLES OF SWORD (APR)	99,-
CYBERIA (MÄRZ)	99,-
CYBERSPEED	89.-
D	89.-
DESCENT	99.-
DESTRUCTION DERBY	99.-
DISCWORLD	89.-
ENDORFUN	89,-
EXTREME GAMES	89.-
EXTREME PINBALL (MÄRZ)	99.-
FIFA SOCCER 96	89.-
GALACTIC ATTACK	99,-
GALAXY FIGHT	99.-
GEX (MÄRZ)	99.-
INTERNAT. CHAMPION SOCCER	99,-
JACK IS BACK (MÄRZ)	109.-
JONNY BAZOOKATOONE	84,-
JUPITER STRIKE	89,-
KRAZY IVAN	89.-
LEMMINGS 3D	99.-
LONE SOLDIER	89.-
MAGIC CARPET	99.-
MICKEYS WILD ADV. (MÄRZ)	89,-
MUSEUM PIECE 1 (APRIL)	99.-
MYST (APRIL)	99,-
NBA IN THE ZONE	99.-
NBA JAM TOURN.	94.-
NBA LIVE 96 (APRIL)	99,-
NEED FOR SPEED (MÄRZ)	89.-
NHL FACE OFF (APRIL)	99,-
NOVASTORM	99.-
OFF WORLD INTERC. EXTR.	99,-
PANZER GENERAL	89.-
PARODIUS - DELUXE	89.-
PHILOSOMA (MÄRZ)	89.-
POWER SERVE TENNIS	99,-
PRIMAL RAGE	89.-
PSYCHIC DETECTIVE (MÄRZ)	99,-
RAIDEN PROJECT	89,-
RAVEN PROJECT (APRIL)	89.-
RAYMAN	89.-
REVOLUTION X	99.-
RIDGE RACER	94.-
RIDGE RACER REV. (APRIL)	99.-
RISE 2: THE RESURRECTION	89,-
ROAD RASH	89.-
ROCK'N ROLL RACING II	99.-
RUN SOCCER	89,-
SHELL SHOCK	99.-
SHOCKWAVE ASSAULT	89.-
SLAYER (MAI)	89.-
SPOT GOES TO HOLLYW.	99.-
STARBLADE ALPHA	89.-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	99.-
STREETRACER	99.-
TEKKEN	99.-
TOSHINDEN	89.-
TOSHINDEN 2 (APRIL)	99.-
TOTAL ECLIPSE TURBO	94,-
TOTAL NBA 96 (MÄRZ)	99.-
TRUE PINBALL	99,-
THUNDERHAWK 2	99,-
TWISTED METAL	89.-
VIEWPOINT	89.-
VIRTUAL SNOOKER	99.-
WARHAMMER Fant. B. (MAI)	89.-
WAR HAWK	89.-
WATERWORLD	99.-
WIPE OUT	99.-
WING COMMANDER III (MÄRZ)	99.-
WORLD CUP GOLF	89,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	99,-
WORMS	94.-
XCOM	89.-
X-MEN	89.-

Game Gear Spiele und Mega CD Spiele ab 9,-

Fragen Sie auch nach unseren Angeboten für Game Boy, Game Gear, Mega CD, 3DO und Jaguar.

TOP-NEUHEIT

57 16 01

ODER: 0931/57 16 06

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

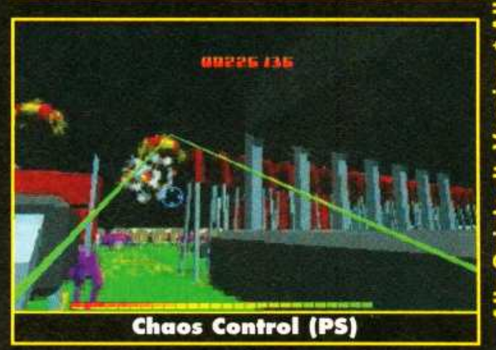
Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.


Wing Commander 3 (3DO,PS,SA)


Shellshock (PS)


Gex (SA,PS,3DO)


Alien Trilogy (PS, SA)


Chaos Control (PS)


...er Alpha (PS, SA)


Worms (SN,MD,SA,PS)



Sega Rally (Saturn)



Ridge Racer Revolution (PS)

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

SONY DIMENSION

Sidewinder

Sechs Flugzeugtypen stehen zur Auswahl, die ersten zwei könnt Ihr schon in der ersten Mission anklicken.

Bis jetzt begründeten PC-Besitzer ihre Investition mit einer reichhaltigen Auswahl an Rollenspielen und Flugsimulatoren, die auf Konsolen entweder zuwenig Umfang besaßen oder technisch unzureichend waren. Rollenspiele stehen für die 32-Bitter noch aus, Japan-Entwickler "Asmik" hat sich jedoch mit der Flugsimulation gewidmet. "Sidewinder" ist ein Action-orientierter Flugsimulator: Eure Feuertasten sind nur mit den wichtigsten Funktionen wie Waffenwahl und Nachbrenner belegt, Starten und Landen kann Euer Jäger von allein. Bevor Ihr jedoch in die Lüfte aufsteigt, sind im Hauptquartier noch einige Vorbereitungen zu treffen: Zuerst wählt Ihr zwischen drei Trainingsmissionen, dem Luftkampf mit einem Kumpel (per Link) oder eine von zwei freigeschalteten Missionen.

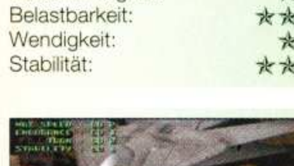
Eure Einsatzorte sind über den ganzen Globus verteilt, Ihr fliegt zu Stützpunkten in der Wüste und im Gebirge, zu Häfen, in den Dschungel oder über den Ozean. Mit Bord-MG, Luft-Boden- und Luft-Luft-Raketen verschiedener Reichweite zerlegt Ihr Fabriken, eskortiert Zivilflugzeuge oder ballert ein paar Migs vom Himmel. Eine Computersimulation zeigt Eure Flugroute und alle wichtigen Objekte auf Eurem Weg, Infokästen in verständlichem Englisch weisen auf Freund oder Feind hin.

Ab in den Hangar: Ihr wählt einen von sechs Düsenjägern und bewaffnet ihn je nach Mission mit den passenden Raketen (vier stehen zur Wahl). Jetzt dürft Ihr endlich loslegen: Nach einer kurzen Ladepause findet Ihr Euch in den Wolken auf richtigem Kurs wieder. Euer Jäger steuert sich genauer als der Kollege in "Ace Combat". Er justiert sich nicht von alleine, die Gegner hängen Raketen geschickt ab, beherrschen ausgefeilte Flugmanöver und nehmen Euch gemeinsam in die Zange. Flugzeuge rauschen ruckfrei an Euch vorüber, Ihr sucht Schutz in verwinkelten Schluchten und Gebirgen, die weich aus der Ferne heranzoomen. Auf die jodelnden Rockgitarren im Hintergrund und die Raketenkamera könnt Ihr Euch bei all der Action kaum konzentrieren: "Sidewinder" verknüpft alle wichtigen Action- und Simulationselemente zu spannenden Zweikämpfen, die von Taktik geprägt und von Hinterlist entschieden werden. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



F-4E "Phantom"
Geschwindigkeit: ★
Belastbarkeit: ★★
Wendigkeit: ★
Stabilität: ★★



F-14D "Tomcat"
Geschwindigkeit: ★★
Belast4barkeit: ★
Wendigkeit: ★★
Stabilität: ★



F-15E "Eagle"
Geschwindigkeit: ★★★★★
Belastbarkeit: ★★★
Wendigkeit: ★★★
Stabilität: ★★★



F-16C "Falcon"
Geschwindigkeit: ★★★
Belastbarkeit: ★★★★★
Wendigkeit: ★★★
Stabilität: ★★★★★



F/A-18 "Hornet"
Geschwindigkeit: ★★★★
Belastbarkeit: ★★★★
Wendigkeit: ★★★★
Stabilität: ★★★★



F-22 "Superstar"
Geschwindigkeit: ★★★★
Belastbarkeit: ★★★
Wendigkeit: ★★★★★
Stabilität: ★★★★



Seid Ihr zu nahe am Feind, treffen die Raketen nicht.

"I am hit!" – Per Digi-Funk vernehmt Ihr den letzten Hilferuf des Gegner, dann geht sein Jäger in einem Flammenball auf.

An den Infokästen erkennt Ihr Freund und Feind.

Seid Ihr eines Auftrags überdrüssig, erledigt Ihr eben einen anderen: Zwei Missionen stehen laufend zur Auswahl.



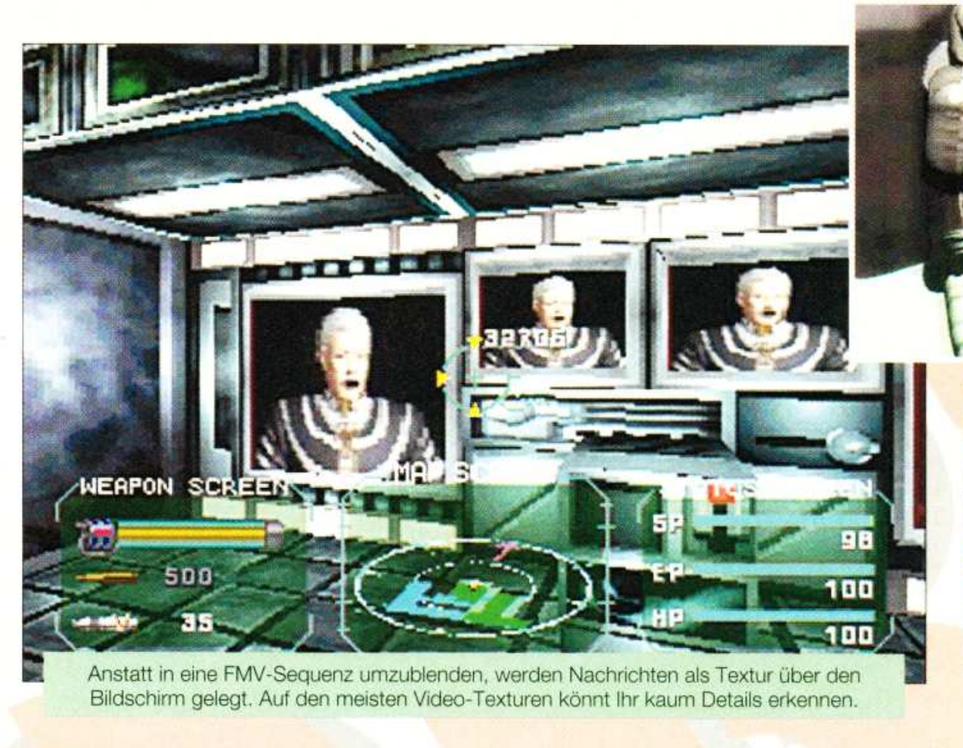
SIDEWINDER	
ab 12 Jahren	
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	ASMIK
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	78%

Unkomplizierter Flugsimulator mit Action-Einschlag, sauberer Steuerung und fixer wie fließender Grafik.

Das Cockpit Eures Jägers

In der Luft wählt Ihr zwischen zwei Blickwinkel: In der Zoom-Ansicht (unten) werden nur die wichtigsten Daten angezeigt, die normale Perspektive gewährt zusätzlich den Blick auf einen dreistufigen Zoom-Radar. Außerdem erkennt Ihr so die Treibstoff-Anzeige sowie eine Bordkamera, die Eure Raketen verfolgt.





Anstatt in eine FMV-Sequenz umzublenden, werden Nachrichten als Textur über den Bildschirm gelegt. Auf den meisten Video-Texturen könnt Ihr kaum Details erkennen.



Die ID-Karte für den blauen Sektor wird von einem Roboter mit Raketenwerfer bewacht.







Kileak 2

Sonys Battlemech stapft in seine zweite Mission: Wie im Vorgänger wird konventionelle 3D-Action geboten. Anstatt die Level mit schmierigen Splattermonstern zu bevölkern, hat man Roboter im High-Tech-Dungeon ausgesetzt, die auch diesmal aus Polygonen zusammengeschweißt und mit Texturen verkleidet wurden. Trotz solider Technik glänzen Eure Gegner mit Einfallslosigkeit, die Designer-Phantasie beschränkt sich auf Überwachungskameras, rotierende Mülltonnen und bizarre Pyramiden-Konstrukte.

Eure Widersacher sind zwar weder attraktiv noch sonderlich clever, dafür verdammt schell: Bevor Euer lahmes Vehikel einmal wendet, hat Euch ein feindliches Geschwader längst zu Klump geschossen. Laser-Knarre und Maschinengewehr sind für die kleinen Flitzer zu ungenau, einzige Aussicht auf einen sofortigen Treffer ist der Raketenwerfer. Trotzdem braucht sich der "Kileak"-Pilot über seine garstigen Kontrahenten kaum den Kopf zu zerbrechen, die langweiligen Gangkomplexe stehen nämlich fast leer. Auch beim Level-Design wurde mit Kreativität gegeizt, tatsächlich hat man sich in den meisten Stockwerken auf Stahlkorridore mit optisch mäßigem Beiwerk wie Pflanzen, Terminal-Säulen oder Schlafpritschen beschränkt. Auf spielerisch ausgeklügelte Korridor-Konstrukte hat man ebenfalls verzichtet, Spannung und taktische Facetten können sich nicht entfalten.

Einziger Lichtblick im unmotivierten 3D-Gebolze sind versteckte ID-Karten, Schalterrätsel und Computer-Terminals: Etliche Monitore zeigen auf Tastendruck eine Nachricht, sämtliche Videos flimmern als animierte Textur über die Bildschirme und geben Informationen zu Hintergrund oder Missionen. Die Tips zu den eingestreuten Puzzles sind in japanisch abgefaßt, trotzdem werden auch Fernost-Zocker kaum Spaß an der Raterei haben: Die typischen Sammel- und Schalterrätsel können das träge Spielkonzept nicht wettmachen, unter dem Strich bleibt "Kileak 2" eine gerade noch durchschnittliche 3D-Expedition ohne spielerische Neuerung oder optische Feinheiten. Grafik und Sound sind zwar oberflächlich fehlerfrei, doch leider wurde das technische Potential bei Levelgestaltung und Spielkonzept verpennt. So ballert Ihr Euch mäßig motiviert durch einfallslos möblierte Monster-Levels, die rettende Speicheroption wartet erst am Ende der Mission. In Erinnerung bleiben nur die solide Technik und ein realistischer Sound. Auf einen dritten Teil können wir jedenfalls verzichten. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Mit drei Terminals wechselt Ihr den Zugangscode für Sicherheitsschotten: Die Monitorfarbe gibt die Zieltür an.



Euer Mech ist zu lahm, um Maschinenblöcke und Terminal-Säulen als Deckung zu nutzen.

Der obligatorische Render-Vorspann wird in eindrucksvoller FMV-Qualität gezeigt. Anstatt die Akteure an reale Personen anzulehnen, orientierte man sich an Anime-Vorbildern mit großen Augen und Wuschelfrisur. Japanimation-Freaks bewundern ihre Zeichentrick-idole als plastische Figuren.

Die Überwachungskameras könnt Ihr nur mit Suchraketen abschießen, MG und Laser zielen zu niedrig.



Eure Robot-Gegner kommen frisch vom Fließband, sämtliche Modelle werden in Endlosfertigung produziert.



ab 12 Jahren	
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	SONY MUSIC
BRD-RELEASE	SOMMER
SPIELSPASS	49%

3D-Ballerei in steriler High-Tech-Kulisse: Träger Mech stiefelt durch öde Blech-Korridore und ballert Roboter um.

Namco Museum Volume 2



Furioses Comeback des verschollenen "Galaga"-Nachfolgers "Gaplus". Der erbarmungslose Schwierigkeitsgrad läßt auch moderne Spieler schwindeln. (Kleines Bild: Bonus-Stage)

Auch die zweite Museum-CD zeigt Euch Artworks und Gehäuse-Design zu den sechs Automaten. An einem Dia-Projektor betrachtet Ihr die Animationsphasen aller Sprites (Bild: Bikini-Braut aus "Dragon Buster"), außerdem lauscht Ihr Original-Effekten, Samples und Jingles aus der Jukebox.

"Ich hab's gesehen! Es war wie Galaga, nur tausendmal schneller!" Nach elf Sekunden das Game Over, für Winnie war "Gaplus" 1983 ein traumatisches Erlebnis. Jahre später wollte sich keiner an den ominösen "Galaga"-Nachfolger erinnern. Jetzt sind Namcos Killermotten wieder da, schneller und verrückter als alle anderen Weltraum-Feinde.

Die Welle der Neuauflagen, vor zwei Jahren durch Microsofts "Arcade"-CD eingeleitet, motivierte Namco zu einer Serie von Compilations. Das zweite "Namco Museum" trägt den Buchstaben "a" auf dem Cover, die Sampler "m", "c" und "o" stehen noch aus. Wer sich für die grafische Gestaltung der **virtuellen Ausstellung** interessiert, der liest unseren ersten Test in MAN!AC 2/96.

Das zweite "Namco Museum" enthält sechs weitere Automaten der Jahre 1979 bis 1984. Das älteste Spiel ist "Cutie Q", ein Mischung aus "Breakout" und Flipper. Der Geschicklichkeitstest ist spaßig, ob er die Anschaffung von Namcos neuem "Volume"-Paddle rechtfertigt, ist jedoch fraglich.



Mix aus "Break Out" und Flipper: "Cutie Q"

Der Vertikalscroll-Opa "Xevious" verblüffte durch Nazca-Landschaften und metallische Feinde.

Katz & Maus im freien Fall: "Mappy" ist ein Cartoon-Tumult um Schätze und Trampoline.

Schon 1980 jugendgefährdend? "Grobda" ist eine Panzerschlacht nach klassischer Telespielmachart.

"Grobda" ist an die Panzerschlachten der "Telespiel"-Generation angelehnt. Auf einem mit Hindernissen bestückten Bildschirm könnt Ihr, ein Soldat der National Battling League (NBA), herumfahren, schießen und ein Schutzschild aktivieren.

Das Geschicklichkeitsspiel "Mappy" ist in Japan ein Kultklassiker: Als Angehöriger der Mäusepolizei durchsucht Ihr Plattform-Villen nach Wertgegenständen, hinter denen auch eine Katzenbande her ist. Der Clou des Spiels liegt in der Methode, mit Katz & Maus die Plattformstockwerke zu wechseln. Statt Treppe oder Aufzug gibt es nur Trampoline so daß der Einbruch in ein turbulenten Auf- und Abgehopse der Tiere ausartet. Ein ausgewogenes Spiel mit Scrolling und Bonusrunde. Der Vertikal-Scroller "Xevious" und das Action-Adventure "Dragon Buster" sorgten hauptsächlich wegen ihrer Grafik für Aufsehen und sind für moderne Spieler nur von geringem Reiz.

Der Galaga-Nachfolger "Gaplus" ist hingegen eine (Wieder-) Entdeckung und ein Beweis, daß gutes Spieldesign unvergänglich ist. Die hallenden Soundeffekte und die hypnotischen Bewegungen der Weltraumfliegen, die lästig und mit nervenaufreibender Kaltschnäuzigkeit Euren Schüssen ausweichen, verbinden sich mit unverschämter Spielgeschwindigkeit. Eine Ballerei, die auch heute noch verblüfft und fasziniert. Statt der Bösewichte kidnappt Ihr diesmal mit dem Traktorstrahl Raumschiffe und koppelt sie als zusätzliche Geschütze an. Außerdem dürft Ihr Euch auch auf der Y-Achse bewegen. Die Bonusrunden wurden zum Jonglier-Akt mit zurückprallenden, immer schneller fallenden Gegnern. Für nervöse Menschen ist das alles garantiert gesundheitsschädlich. *wi*

Frühes Action-Adventure: Von der "Dragon Buster"-Oberwelt gelangt Ihr in Burgen, Verliese und Grabgewölbe.

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67
Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise

SNES

Titel		Preis
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	99
Bicer Mice from Mars	Dt	99
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	**Dt**	**109**
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	**Dt**	**129**
Donald in Maui Mall.	**US**	**129**
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fight 3	US	129
Front Mission 2	**Jp**	**a.Anfr.**
FIFA Soccer'96	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Lufia 2		a. Anfr.
Mega Man X3	Dt	99
Mario Kart	Dt	69
Mechwarrior 2	**Dt**	**109**
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 96	Dt	119
NBA Live'96	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3		**a. Anfr.**
Primal Rage	Dt	129
PTO II	US	129
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	99
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	**Jp**	**a.Anfr.**
Street Racer	Dt	59
Time Cop	Dt	109
Theme Park	**Dt**	**109**
Tetris 2	Dt	119
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi's Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon	**ab**	**19**
Action Replay 3	Dt	99
SuperNES gebraucht	Dt	129
Universal Adapter für US		39

MEGA DRIVE & CD

Titel		Preis
Donald in Maui Mallard		129
FIFA Soccer 96	Dt	119
Micromachines 96	Dt	109
NHL Hockey 96	Dt	109
PGA Tour Golf 96	Dt	109
Phantasy Star 4	Dt	119
Superstar Soccer deluxe	DT	119
Weapon Lord	Dt	119
Waterworld	Dt	109
Mega Drive gebraucht	Dt	79
XPerts	US	119

3 DO

Titel		Preis
BIOS Fear	US	119
Blade Force	Dt	99
Creature Shock	**Dt**	**99**
Captain Quazar	**US**	**119**
Caspar	**Dt**	**99**
Chees War	US	119
Cyberia	US	109
Deadalus Encounter	US	139
D	US	129
Deadly Skies	US	119
Death Keep	US	119
Dragon Lore	US	119
Demo CD 4	US	19
4 Spiele Paket	**US**	**69**
Flying Nightmare	Dt	109
FIFA Soccer	Dt	99
Kingdom 4Fear Raches	US	109
Killing Time	**Dt**	**109**
Monster Manor	GV	75
NHL Hockey 96	US	119
Need for Speed	GV	79
Poed	**US**	**109**
Panzer General	Dt	99
Phoenix 3	US	119
Primal Rage	US	99
Return Fire	US	99
Road Rash	GV	79
Streetfighter	GV	89
Space Hulk	US	109
Syndicate	Dt	99
Seal of Pharao	US	129
Slayer 2	US	129
Theme Park	Dt	99
Brain Dead 13	**US**	**119**
Cyberia	US	119
Gex	GV	79
Waterworld	US	119
Wing Commander 3	Dt	99
Viele Gebrauchtspiele a.Anfr.		ab 59
Super NES Pad Adapter		59
3 DO-Konsole	**ab**	**499**
6 Button Pad		59

Sega Saturn

Titel		Preis
Blood Omen	**US**	**119**
Cyberia	**US**	**119**
Deadly Skies	US	119
Defcon 5	US	119
FIFA Soccer	Dt	99
F 1 Live Information	**Dt**	**109**
Golden Axe of Duell	Jp	129
Hang On GP 95	Dt	99
Magic Carpet	Dt	109
Military Commander	**Jp**	**155**
Mystaria	**Dt**	**99**
NBA JAM TE	Dt	99
NHL Allstar Hockey	US	129
Primal Rage	Dt	99
Panzer Dragon 2	**JP**	**129**
Panzer General	**Dt**	**99**
Rayman	Dt	94
Romance of III Kingdom	US	129
Road Rash	Dt	99
Sim City 2000	Dt	99
SEGA Ralley	**Dt**	**99**
Sega Tennis	Dt	99
Shell Shock	Dt	99
Streetfighter Alpha	**US**	**119**
The Horde	US	119
Theme Park	**Dt**	**99**
Thunderhawk II	Dt	109
Toshinden	**Jp**	**129**
Vampire Hunter	**JP**	**119**
Viewpoint	Dt	99
Virtua Cop inkl. Gun	Dt	149
Virtual Racing	Dt	99
Wing Arms	Dt	99
Wrestling	Jp	129
Action Replay m. Backup	**Dt**	**99**
Back up Memory Card	US	109
Control Pad	US	44
Infrarot Controler - 2mal	US	99
Universal Adapter für Importe		59
Virtua Fighter 2	Dt	109
Importe erfragen		
gebr. Saturn Geräte	**ab**	**579**

Jaguar

Titel		Preis
Jaguar mit Spiel	GV	199
Alien vs Predator	GV	99
Dragon	GV	69
Fight for Live	US	129
Rayman	PV	129
Ultra Vortex	PV	129
Jaguar CD m. 4 CD's	ab	299
Creature Shock CD	US	129
Braindead 13 CD	**US**	**129**
Formula 1 Racing CD	**US**	**129**
Highlander CD	US	129

VIDEO CD

Titel		Preis
Arnee der Finsternis	Dt	44
Apocalypse now	Dt	44
Forrest Gump	Dt	44
Jagd auf Roter Oktober	Dt	34
Star Treck	Dt	34
Top Gun	Dt	34
Phillips CDI Gerät	**ab**	**199**

PC CD ROM

Titel		Preis
Albion	Dt	89
Braindead 13	Dt	79
Command & C. Data Disk	**Dt**	**29**
Cyberia 2	**Dt**	**85**
Das schwarze Auge 3	Dt	89
Duke NUKEM 3D		79
F 1 Pole Position	Dt	89
Formula 1 GP 2	**Dt**	**89**
Police Quest Swat	Dt	89
Ridge Racer	Dt	69
Stonekeep	Dt	89
Silent Hunter	**Dt**	**89**
Teamchef	Dt	89
Terminator Future Shock	Dt	79
Top Gun - Fire at Will	Dt	89
Wing Commander 4	**Dt**	**95**
Warcraft 2	Dt	89

Sony Playstation

Titel		Preis
Alien Trilogie	**Dt**	**94**
Assault Riggs	Dt	89
Addidas Soccer	**Dt**	**89**
Alien Virus		auf Anfr.
Braindead 13	US	119
Casper	**Dt**	**94**
Chaos Control	Dt	95
Cyberia	Dt	94
Destruction Derby	DV	95
Disc World	Dt	89
ESPN Extreme Games	Dt	89
FIFA Soccer 96	**Dt**	**95**
Horned Owl	Jp	169
In The Hunt	US	119
Jack is Back	Dt	95
Kings Field	US	119
Krazy Ivan	Dt	89
Lone Soldier	Dt	95
Loaded	**Dt**	**99**
Mickeys Wild Adv.	Dt	89
Namco Museum 2	**JP**	**139**
NFL Game Day	**US**	**119**
NHL Face Off	US	119
Need for Speed	Dt	94
PGA Tour Golf 96	Dt	99
Philosoma	Dt	94
Pro Wrestling	JP	109
Project Overkill		**aufAnfr.**
Primal Rage	Dt	99
Panzer General	**Dt**	**99**
Rayman	Dt	95
Resident Evil / Bio Ha.	**JP**	**149**
Ridge Racer Revolution	**Jp**	**149**
Road Rash	Dt	99
Streetfighter Zero	Jp	149
Shockwave Assault	Dt	99
Starblade Alpha	GV	79
Shell Shock	**Dt**	**89**
Slayer	Dt	99
Toshinden 2	**Jp**	**135**
Total NBA	Dt	94
Tekken	Dt	105
Theme Park	**Dt**	**99**
Twisted Metal	Dt	89
Thunderhawk 2	**Dt**	**99**
Total Eclipse Turbo	Dt	105
Viewpoint	**Dt**	**99**
Winning Eleven	GV	69
Wing Commander 3	**US**	**119**
Warhawk	Dt	89
Worms	Dt	89
Lenkrad mit Gas/Bremse		**149**
Mouse		57
Memory Card		47
Turbo Pad		39
RGB Kabel		**39**
Negcon Pad		89
Padverlängerung		25
2 Infrarot Pads		99
Link Kabel		49
Universal Umbau-alles spielt		**39**
SONY PSX	DT	579
SONY PSX	US	679

Zeitungen

Titel		Preis
EGM/Game Fan je	US	12
3DO Magazin mit CD	US	15

Unsere Multimedia Shops in Berlin

MARZAHN
Marzahner
Promenade 47
Berlin-
neben A-Z

PRENZL.BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Hier könnt Ihr auch alle Spiele Leihen!!!

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**

Besucht unsere Läden in Berlin: **Prenzlauer Berg** Hans-Otto-Str. 28 • **Marzahn** Bergstr. 5

Wir haben ca. 800 Gebrauchtspiele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.

PLANET SATURN


Kamikaze-Kurs: Euer Kommandant opfert sich und rast mit seinem Schiff in den hartnäckigen Endgegner.


Wirkungsvolle Obermotz-Taktik: Springt über den Gegner weg und verwickelt ihn so oft wie möglich in Nahkämpfe.


Stellt Ihr auf der strategischen Karte den Feind, wird das Gefecht auf dem taktischen Kampfschirm (kleines Bild) entschieden.

Gundam

SATURN

Nach jedem durchgespielten Abschnitt genießt der "Gundam"-Fan Zwischenspänne aus dem japanischen Serienvorbild. Standbilder wechseln mit Animations-Sequenzen in dürftiger FMV-Qualität.





Für den Saturn setzte Bandai das japanische Mecha-Epos als dreidimensionales Roboterscharmützel um, in der Saturn-Version wird gerenderte Horizontal-Action geboten. Wie im 3D-Kollegen wurden die Bewegungen Eures Render-Robots der **Anime-Vorlage** nachempfunden: Der Gundam-Mech verschmurgelt die feindlichen Roboter mit monströser Laserknarre, im Nahkampf zückt der stählerne Riese sein Lichtschwert und haut die Blechkameraden in Stücke. Heftigen Beschuß wehrt Ihr mit einem knallroten Ritterschild ab, gewitzte Piloten zünden ihre Sprungdüsen und hüpfen über die gegnerischen Laser-Salven hinweg.

Wie in konventionellen 2D-Ballereien marschiert Euer Sprite über eine Horizontalebene, die Gegner rücken außerdem aus Hinter- und Vordergrund an. Ihr schießt Euren Gegenüber zu Klump oder zielt mit dem A-Knopf auf die anderen Spielebenen. Die Ausrichtung Eures Mechs bestimmt die Deckung: Wer den Schild am linken Arm trägt, deckt Attacken aus dem Hintergrund, am rechten Arm schützt er vor Treffersalven aus dem Vordergrund. Die meisten Abschnitte sind ungewöhnlich kurz gehalten, dafür warten am Ende jedes Levels Endlos-Duelle mit gegnerischen Offizieren. Grundsolide Spielbarkeit und vorlagengerechte Steuerung locken vor allem den "Gundam"-Fan. Die Unterteilung in drei Schuß-Ebenen ist spielerisch gelungen und wird in den Endkämpfen pfiffig genutzt. Allerdings krankt der japanophile Titel an unausgewogener Präsentation und drögem Design: Trotz effektgespickter Schlachten und sauberer Animation wirken die Sprites aufgesetzt, die Hintergrundoptiken zuweilen laienhaft. Die kurzen Abschnitte leiden unter Abwechslungs-Armut, Extrawaffen gibts genausowenig wie Energie-Reserven. Nur Action-Fans mit Hang zu exzessiven Obermotz-Schlachten riskieren einen Blick. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140


In den Raumschlachten dominieren heftige Schußwechsel, die meisten Gegner zischen von hinten heran.


Die meisten Endgegner melden sich mit einer Anime-Sequenz an: Der Dialog wird über den Spielschirm geblendet.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	BANDAI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	57%

Mecha-Action nach Anime-Vorbild: Oberflächlich interessantes Horizontal-Scharmützel krankt an langweiligem Leveldesign.

Quo Vadis

SATURN

Der Weltraumfeldzug einer sechsköpfigen, jugendlichen Heldentruppe wird in Standbildern erläutert. Ohne Einfluß auf die Handlung zu nehmen, schlendert Ihr durch Mannschaftsquartiere und plaudert mit Kameraden. Nach dem japanischen Smalltalk manövriert Ihr Eure Flotte über die strategische Weltraumkarte, um eine günstige Angriffsposition gegen die feindliche Armada zu beziehen. Im Falle eines Zusammenstoßes feuert Ihr auf dem taktischen Kampfschirm die Bordwaffen ab. Zerstörte Raumer werden entfernt, danach geht's zurück auf die strategische Karte.

"Quo Vadis" ist kein Strategiemeilenstein, dazu sind die taktischen Möglichkeiten zu begrenzt, die Schlachten zu eintönig, die Zwischensequenzen grafisch zu schwach. Selbst Japaner werden für "Quo Vadis" kaum 400 Speicherblöcke opfern. *wi*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	GLAMS
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	52%

Rückständiges Potpourri aus strategischen Zügen & Taktik-Gefechten, Standbildern, Render-Einspielungen und Anime-Passagen.


Das Jump 'n' Run mit der Echse des Jahres!
GEX™
„Jump 'n' Run-Fans werden es lieben",
Fun Generation 3/96
„...witzige Einfälle, grafische Überraschungen, stimmungsvolle Soundeffekte",
Videogames 3/96
Sieben große Level
3D-gerenderte Animations-phasen mit über 450 Frames
Für Sony PlayStation und Sega Saturn
Gecko Fry
never closes
and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA Enterprises, Ltd.
CRYSTAL DYNAMICS
BMG
INTERACTIVE





Anakaris Standard-Moves stellen so manches Special eines anderen Charakters in den Schatten

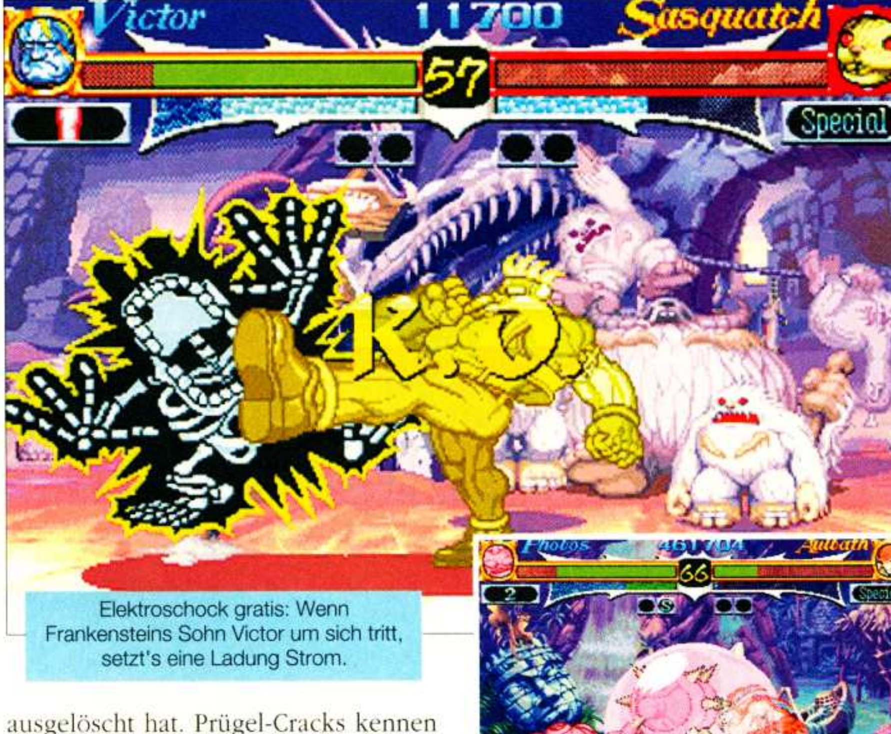
Vampire Hunter

Freizeit-Zombies und Möchtegern-Vampire aufgepaßt: Obwohl der erste Teil der "**Darkstalkers**"-Reihe (für Playstation angekündigt) nach wie vor in der Programmierergruft schimmelt, zaubert Capcom exklusiv für den Saturn die Adaption der Automatenfortsetzung "Night Warriors" (MAN!AC 5/95) ans Licht.

Die Hintergrundgeschichte von "Vampire Hunter" ist mit allerlei Greuel-Zutaten gespickt: Zum einen ist da das Feuerwesen Pyron, das ständig seine Gestalt verändert. Pyron ist der mächtige Obermotz einer außerirdischen Rasse von Planetensammlern, denen nur noch die Erde in ihrer Sammlung fehlt. Ebenso unfreundlich, aber nicht ganz so gerissen ist Pyrons linke Hand, der kräftige Roboter Phobos, der ganze Völker mit seiner martialischen Kriegsbewaffnung ausgelöscht hat. Prügel-Cracks kennen die beiden bereits als Endgegner-Gespann aus dem "Darkstalkers"-Automaten – jetzt dürft Ihr sie auch selbst spielen. Wer lieber mit klassischen Monstertypen aus gängigen Genrefilmen antritt, dem stehen zwölf weitere Figuren zur Wahl: Neben salonfähigen Biestern wie Vampir und Frankensteins Sohn, warten auch typische B-Film-Kreaturen auf ihren Prügeleinsatz – von der Mumie bis zu Zombie und Werwolf. Berühmt-berüchtigt ist beispielweise Zombie Zabel (beim Automaten Lord Raptor), der seine Gegenspieler mit Kettensäge oder Elektrobohrer zerstückelt und nach jedem Sieg an seiner verstimmten E-Gitarre zupft, und Pharao Anakaris, dessen Mullbinden effektvoll und bildschirmfüllend über den Schauplatz wirbeln. Für eingefleischte "Street Fighter 2"-Profis teleportiert sich Demitri Maximoff auf den Bildschirm – er steuert sich wie Ryu und setzt ähnliche Special Moves ein. Zwei Mädels ergänzen die von "Darkstalkers" bekannte Monster-Truppe: Morrigan Aensland bringt ihre putzigen Fledermäuse mit, Katzenfrau Felicia kratzt dem Widersacher die Augen aus. Neu hinzugekommen sind die Helden Lei-Lei, ein chinesischer Geist und der martialische Schwertschwinger Donovan Baine.

Spielbarkeit und Optionsvielfalt erinnern frappierend an "STF 2 Turbo": Vor Spielbeginn sucht Ihr Euch eine Geschwindigkeitsstufe aus und wählt

Auf die Playstation-Fassung des "Vampire Hunter"-Vorgängers "Darkstalkers" warten wir heute noch. Das Monster-Epos wird in England bei Psygnosis programmiert und sollte bereits Mitte '95 erscheinen. Doch die Auftraggeber bei Capcom sind mit der Umsetzung des aufwendigen Automaten nicht zufrieden – und das zu Recht: Die Vorabversion, die wir uns im letzten Monat angeschaut haben, sah ziemlich lieblos aus.



Elektroschock gratis: Wenn Frankensteins Sohn Victor um sich tritt, setzt's eine Ladung Strom.

Um Sumpfmonster Aulbath auszuschalten, muß Phobos ins Dickicht des Urwalds marschieren.



Der Werwolf erwartet Euch Genre-kompatibel in den Straßen von Soho. Hier im Match gegen Zombie Zabel.



Sasquatchs Familie (im Hintergrund) muß mit ansehen, wie Zabels Kreissäge das Zotteltier aufschlitzt.

Pyron wartet am Ende des Spiels. Gegen den Gestaltenwandler haben nur schnelle Spielfiguren eine Chance.

Kawumm! Phobos verwandelt sich kurzzeitig in eine Raketenabschuß-basis, um den Gegner einzuäschern.



Trotz großer Spielfiguren und reichlich Special-Action solltet Ihr Euch auch mal die Backgrounds anschauen.





Vampir Demitri reagiert auf die bekannten "Street Fighter 2"-Verrenkungen: Die Hurricane-Kick-Kombination läßt ihn diagonal über den Bildschirm kreiseln.

Wenn Lei-Lei nicht mehr weiter weiß, spießt sie Euch mit Ihrem Super-Special auf.



Treffen sich in der Stube von Mumie Anakaris: Fledermaus-Frau Morrigan und Sumpfmonster Aulbath.

zwischen Manual- und Auto-Guard (für Anfänger). Am Bildschirmrand füllt sich eine zweite Energieleiste, die Euch Super-Attacken beschert. Neu ist, daß Ihr beliebig viele davon sammeln könnt, um sie bei Bedarf direkt hintereinander einzusetzen. Aber auch ohne Spezialtricks können sich die Figuren bestens wehren: Wer keine Raketenwerfer am Körper montiert hat – so wie Roboter Phobos – schockt den Widersacher mit einem Stromschlag (Victor) oder durchlöchert ihn (Zabel) wie einen Schweizer Käse. Grafisch sieht "Vampire Hunter" dem Automaten-Vorbild erstaunlich ähnlich, die Musik wurde mit professionellem Studio-Equipment auf CD eingespielt. Wer mit "Street Fighter" nix mehr anfangen kann und ein ähnliches Spiel mit liebenswerten Fantasy-Gestalten und atmosphärischem Ambiente sucht, ist bestens bedient. *ak*

Testmuster von Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

Im Gegensatz zum Automatenvorbild hat Capcom nicht nur den Titel des Spiels geändert (aus "Night Warriors" wurde "Vampire Hunter"), auch einige Spielfiguren müssen sich mit neuen Namen anfreunden. Roboter Huitzil beißt jetzt Phobos, Lord Raptor hört auf den Namen Zabel, Werwolf Jon Talbain ist Gallon – und der neue Charakter Lei-Lei hieß vorher Hsien-Ko.

Vor Spielbeginn legt Ihr die Geschwindigkeit sowie Manual- oder Auto-Guard fest

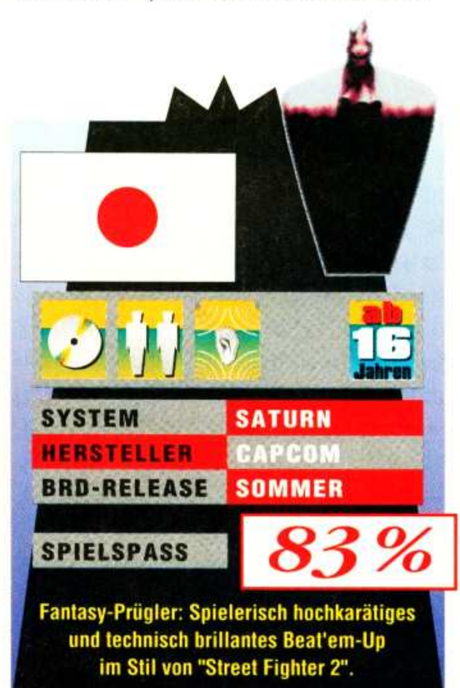


Wenn Euch dieser Plattfuß trifft, könnt Ihr Euch von einem Großteil Lebensenergie verabschieden.



Zwei Donovans im Duell: Der Charakter verfügt über die Kraft der Eis-Göttin, ...

...aber auch der Feuer-Gott versteht sich gut mit dem Säbelschwinger.



PLANET SATURN



Mit einem Panzer als Köder hetzt Ihr die Monster gegeneinander und erledigt anschließend den Sieger.

Nostalgie: Die trashigen FMV-Schnipsel zeigen unter anderem Ausschnitte aus dem ersten "Godzilla"-Film von 1954.







Godzilla

SATURN

Vor 42 Jahren ließ eine Atomexplosion den schuppigen Kriecher Godzilla zum Kampfkoloß mutieren, kurz darauf stampfte der Saurier Tokyo in Grund und Boden. Während Godzilla sich im Laufe seiner Filmhistorie vom Bösewicht zum Erdenretter emporarbeitete, ist er in der brandneuen Saturn-Umsetzung weiterhin eine Bedrohung: Nachdem Ihr Euch im Hauptmenü für den Story- oder Trainingsmodus entschieden habt, findet Ihr Euch in einer isometrischen Innenstadt oder am Hafen wieder, wo Godzilla und ein Kollege (in höheren Levels mehrere) sofort mit willkürlicher Zerstörung beginnen. Eure Aufgabe ist die Verteidigung Eures Hauptquartiers. Mit Panzern, Hubschraubern, Raketenwerfern, Abfangjägern und Bombern rückt Ihr in Echtzeit den Monstern zu Leibe. Leider können sich Eure recht flotten, aber reichlich doofen Soldaten nur einen Befehl merken und müssen für jeden Schuß neu aufgefordert werden. So kontrolliert Ihr maximal drei Einheiten, für weitere fehlt Euch Überblick und Zeit. Auch Eure Panzerpiloten hätten noch einige Fahrstunden nötig: Allzuoft irrt eine Einheit über die Karte oder blockiert einen Kollegen. Zerschmoren die Ungetüme einen Eurer Panzer mit "Ultra Sonic"-Strahlen o.ä., schickt Ihr eine Reparaturmannschaft aufs Schlachtfeld. Statistiken geben Euch Auskunft über Verfassung und Feuerkraft Eurer Waffensysteme und der Monster. Habt Ihr alle Urzeitviecher durchlöchert, speichert Ihr Euren Spielstand, nehmt an der Siegesfeier teil und zieht ins nächste Szenario.



Die Reichweite Eurer Waffen wir mit blinkenden Feldern markiert, Gegner visiert Ihr per Fadenkreuz an.

Die Levels unterscheiden sich hauptsächlich durch die Monsterkonstellation und Eure Streitmacht, geologische Hindernisse haben keinen Einfluß auf das Kampfgeschehen. Godzilla-Fans erkennen ihre geliebten Saurierschreie und die militärischen Soundtracks der Filme wieder, während Ebirah & Co. in teils rucklligen Animationen, dafür aber mit den Originalwaffen des Filmvorbilds die japanische Hauptstadt niederwalzen. *oe*

Erhältlich bei Dynatex
Tel. 0231/556140



Napalminferno auf Knopfdruck: In höheren Leveln fordert Ihr per Funk Bombenhagel und mit Raketen bestückte Abfangjäger an.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	63%

Zu flottes Echtzeit-Strategiespiel um Monster-Star Godzilla mit Icon-Menüs, doofen Soldaten und originalgetreuer Trash-Grafik.

Dragonball Z

SATURN

Bandai setzte nicht die Playstation-Version des Anime-Prüglers um, sondern entwickelte für den Saturn ein neues Scharmützel. Ihr wählt aus 20 Filmcharakteren Euren Lieblingsprügler und bretzelt Eurem Kontrahenten mit vorlagengetreuen Magie-Specials eins über. Wie in den 16-Bit-Vorgängern ist der Turnierplatz endlos, feige Kämpfer laufen einfach davon und beobachten ihren Gegenspieler dann via Splitscreen (siehe Bild). Geübte Ringer werfen ihren Kontrahenten in den Hintergrund, der dann als neuer Schauplatz dient.
Gegenüber der Playstation-Version wurde dank verwaschener Grafik und haklig animierten Helden gehörig abgespeckt. Die Steuerung unterstützt nur drei Feuerknöpfe und ist noch hektischer als in der Sony-Version. Auch diese "Dragonball"-Fassung ein Durchschnittsprügler für Anime-Fans, technisch kaum auf 16-Bit-Niveau. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel.:0231/556140



"Dragonball"-typisch: Entfernen sich die Gegner voneinander, werden beide auf geteiltem Bildschirm gezeigt.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	BANDAI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	50%

Mit enttäuschender Technik und schwammiger Steuerung die bislang schlechteste Prügel-Umsetzung der "Dragonball"-Serie.









NEO GEO

JAGUAR

TURBODUO

SEGA SATURN

PlayStation

☎ 06131/23 04 92

SUPER NES:

DONKEY KONG CONT. 2	DT	149,–
SPAWN	DT	119,–
SECRET OF EVERMORE	DT	129,–
BREATH OF FIRE 2	US	149,–
CIVILISATION	US	149,–
P.T.O. 2	US	149,–
FINAL FIGHT 3	US	139,–
TOY STORY	US	149,–
MEGAMAN X3	US	139,–
LUFIA 2	US	I.V.
7TH SAGA 2	US	I.V.
U.V.M.		

SUPER FAMICOM:

SEIKEN DENSETSU 3	219,–
ROMANCING SAGA 3	199,–
TACTICS OGRE	199,–
CREATION OF H & EARTH	I.V.
DRAGON QUEST 6	219,–
MARIO RPG	I.V.
U.V.M.	

bei den rpgs bitten wir um vorbestellung!

SEGA SATURN:

SEGA RALLY	DT	119,–
VIRTUA FIGHTER 2	DT	119,–
VIRTUA COP	DT	159,–
SIM CITY 2000	DT	99,–
MYSTARIA	DT	I.V.
ALIEN TRILOGY	DT	I.V.
SHELL SHOCK	DT	I.V.
TOMB RAIDER	DT	I.V.
RUINS	DT	I.V.
STREET FIGHTER ZERO	JP	149,–
GUARDIAN HEROES	JP	149,–
GRADIUS COMPILATION	JP	I.V.
RAIDEN TRILOGY	JP	I.V.
DARK SAVIOR	JP	I.V.
DRAGON FORCE	JP	I.V.
DARKSTALKERS 2	JP	I.V.
PANZER DRAGOON 2	JP	I.V.
MYSTARIA	US	139,–
NFL QUARTERBACK	US	129,–
WING ARMS	US	119,–
SKELETON WARRIORS	US	I.V.
BLAZING DRAGONS	US	I.V.
BLOOD OMEN	US	I.V.

PLAYSTATION DT:

THUNDERHAWK 2	109,–
TWISTED METAL	99,–
KRAZY IVAN	99,–
ASSAULT RIGS	99,–
PHILOSOMA	99,–
STARBLADE ALPHA	109,–
ALIEN TRILOGY	I.V.

PLAYSTATION:

NFL GAME DAYS	US	129,–
NHL FACE OFF	US	129,–
BASES LOADED	US	129,–
KINGS FIELD 2	US	139,–
THE HORDE	US	129,–
BLOOD OMEN	US	I.V.
RESIDENT EVIL	US	I.V.
TOSHINDEN 2	JP	159,–
RIDGE RACER REVOL.	JP	159,–
STAHLFEDER	JP	159,–
STREETFIGHTER ALPHA	JP	159,–
DESCENT	JP	159,–
BEYOND THE BEYOND	JP	I.V.
U.V.M.		

ZAPP GOES INTERNET: HTTP://www.uni-mainz.de/˜skars000



--- BEST GAMES IN TOWN ---

A. THIELEN • ROCHUSSTR. 11 • 55116 MAINZ

TEL: 06131/23 04 92 • FAX: 06131/23 04 93

ZAPP G•A•M•E•S

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:

Alien Trilogy	ab 99,90
Need for Speed	ab 99,90
Streetfighter Zero	ab 129,90
Air Land Battle JP	149,90
Alone in the Dark JP	149,90
Feda JP	149,90
Galaxian 3 JP	149,90
Gradius JP	149,90
Resident Evil	149,90
Ridge Racer 2 JP	149,90
Sidewinder 2 JP	149,90
Tekken 2 (Ende März)	149,90
Vampire Hunter JP	149,90
Toshinden 2 JP	159,90
Castlevania (Dracula X)	Call
Magic Carpet (März)	Call

SEGA SATURN:

Sega Rally	ab 109,90
Alone in the Dark 2	129,90
Dargon Force JP	129,90
Feda JP	129,90
Guardian Heroes JP	129,90
Gradius JP	129,90
Landstalker 2 JP	129,90
Legend of Eldean	129,90
Lunar Silver Star JP	129,90
Military Comm. 2	129,90
Panzer Dragoon 2	129,90
Streetfighter Zero JP	129,90
Gotha 2 JP	139,90
Vampire Hunter JP	139,90
Virtua Cop + Gun	149,90
King of Fighters '95 + Modul	Call

SUPER NINTENDO:

Breath of Fire 2 US	129,90
7th Saga 2 US	139,90
Chrono Trigger US	139,90
Final Fantasy 3 US	139,90
Fire Emblem 2 JP	149,90
Front Mission 1 JP	149,90
Romancing Saga 3	159,90
Bahamut Lagoon JP	159,90
Dragon Quest 6 JP	Call
Front Mission 2	Call
Ogre Battle 2 JP	Call

Magazine:

Gamefront DT	4,90
Gamefan US	15,00
PSX Fan JP	24,90
Saturn Fan JP	24,90

COOLE HARDWARE:

Playstation	ab 589,00
Sega Saturn	ab 599,90
Action Replay Saturn	99,90
NeGcon Pad für PSX	Call
Saturn Pad (Orig. Jap.)	Call

Komplettlösungen/Movelisten

Chrono Trigger, Final Fantasy 3, X-Men, Virtua Fighter 2, SF Alpha, Vampire Hunter, uvm.!

Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität

>>Händleranfragen erwünscht<<

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237 • Fax 07033 / 7933



SUPER NINTENDO

W.O.G.
WORLD OF GAMES
69115 Heidelberg · Hebelstr. 22
Tel./Fax: 06221-184134





PLAYSTATION

Resident Evil	109.00
Tekken II jp.	149.00
Assault Riggs US.	109.00
Assault Riggs DT.	99.00
To Shin Den II JP.	149.00
Krazy Ivan US.	109.00
Ridge Racer Rev. JP.	139.00
Street Fighter a US.	109.00
Biohazard JP.	149.00
Alien Triology US.	109.00
Alien Triology DT.	99.00
Cyberia US.	109.00
Descent Jp.	149.00
Darkstalkers JP.	149.00
Kileak II JP.	149.00
Kingsfield US.	109.00
Syndicate Wars US	109.00
Mad Catz Lenkrad	149.00
Analog Joystick JP.	129.00
Asci Pad	49.00
Asci Stick	49.00
RGB-Kabel	59.00

Händleranfragen erwünscht!

Versandkosten DM 13.- + 3.- Nachnahme. Ab DM 300.- Versandkosten frei! Bestellungen bis 18 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 15.-. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

SEGA SATURN

Mystaria US.	109.00
Skeleton Warriors US.	119.00
X-Men JP.	149.00
Street Fighter a US.	119.00
Thunderhawk II US.	79.00
Darkstalkers II JP.	149.00
Cyberia US.	119.00
NFL QB Club US.	119.00
Darius Gaiden US.	119.00
Mission Stick	139.00
Pro Action Replay	89.00
Uni-Adapter	59.00

SUPER NINTENDO

Mega Man X3 US.	139.00
Donkey K. Country II	129.00
Earthworm Jim II	139.00
Secret of Evermore DT.	109.00
Breath of Fire II US.	139.00
Super.Soccer Deluxe DT.	129.00
Cronotrigger	149.00

Hardware

Playstation PAL (tauglich für US+JP-Spiele!)	539.00
Playstation US.	649.00
Sega Sat Sys US.	649.00
3DO US.	599.00
Nintendo Ultra 64 US/JP.	call!

NEU! NTSC und PAL Laserdiscs auf Lager! z.B. Mortal Kombat für 99.- DM NEU!

PLANET SATURN


Wer wird sich denn gleich hängen lassen: Der Killer-Käfer im Aliendarm ist nur am Schwanz verwundbar.


Bei besonderen Ereignissen (Schalter gefunden, Hinterhalt) wird von der Ich- in die Außenperspektive umgeblendet.

Dem Schnittmesser zum Opfer gefallen: Die PC-Vorlage entführte Euch in zwei zusätzliche Raumschiff-Ballerlevels, die wegen der ungenauen Maussteuerung eher störten als Abwechslung verschafften. Außerdem fehlt auf dem Saturn der gruslige "Game Over"-Videoschnipsel.

Creature Shock

SATURN

PC-Besitzer erinnern sich: Argonauts "Creature Shock" sorgte 1994 mit atemberaubender Atmosphäre und hervorragender deutscher Synchronisation für Furore – auch wenn einige Kritiker spielerische Schwächen bemängelten. Zwei Jahre später nehmen es die Saturn-Fans mit teuflischen Aliens auf, deren Asteroid ein komplettes Forschungsschiff absorbiert hat. Als Raumsöldner düst Ihr in das Innere des unheimlichen Organmeteoriten.

"Creature Shock" ist ein Interactive Movie mit computergenerierter Optik: Storyschnipsel erlebt Ihr aus der Seitenperspektive, erst wenn Ihr durch die düsteren Gänge zum Asteroidenmittelpunkt marschiert, wird auf die Ich-Perspektive umgeblendet. Ein minimalistischer Handcomputer gibt Euch Aufschluß über Euren Zustand, Feindaktivitäten im nahen Umkreis und den Ladezustand Eurer Waffe. Per Fadenkreuz klickt Ihr Euch die Schächte entlang, nietet greuliche Kreaturen ins Jenseits und drückt manchmal auch einen Schalter. So minimalistisch die Spielelemente, so spärlich die Handhabung: Euer Fadenkreuz läßt sich nur ungenau steuern, trotz verzweifeltem Dauerfeuer ballert Eure Waffe gemächlich vor sich hin. Schon der geringste Fehler kostet Euch Lebensenergie, Erfrischungen werden erst am Levelende gereicht.

Die FMV-Schnipsel wirken im Vergleich zur PC-Vorlage pixelig und ruckelig, Hintergrundmusik sucht Ihr vergeblich. Vor zwei Jahren sorgte die interaktive Animation für Aufsehen, heute entlockt Euch das Spiel nicht einmal ein Gähnen. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140


Dauerfeuer im entscheidenden Augenblick: Die wunden Punkte der Aliens sind Augen, Herz oder Kopf.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	DATA EAST
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	37%

Ineraktive Langeweile im veralteten Fadenkreuz-Stil: Überraschungen und Innovationen sucht Ihr vergeblich.

Battle Monsters

SATURN

"Digi-Grafik + Blutspritzer = Erfolg" dachte sich Naxat und schuf mit den zwölf Prügelknaben von "Battle Monsters" den wohl schrecklichsten Digi-Schläger: Beeindruckend, wie die Entwickler Steuerung und Kollision blind ignorierten und ein teilweise interaktionsloses Prügeldilemma schufen. Erstaunlich, wie innovationslos Schläge und Specials ins Spiel geklatscht wurden. Lächerlich maskierte (oder ausdrucklose) Darsteller und die plumpen Hintergründe lassen selbst "Kasumi Ninja"-Fans vor Schreck erstarren, Splatter-Freaks entdecken statt Hexel-Fatalities nur ein paar herumfliegende rote Klexe.

Auch technisch verdient die Keilerei einen Platz in der "Hall of Lame": Grobe Pixelei und brutale Ruckelanfälle lassen jeden Glauben an den 32-Bit-Vorteil verfliegen. "Battle Monsters" wünschen wir nicht einmal dem ärgsten Feind, Jaguar-Umsteiger riskieren jedoch trotzdem einen vorsichtigen Blick. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140


Nachdem Ihr die elf Kontrahenten und Euer Spiegelbild besiegt habt, tretet Ihr gegen den Teufel in vier Gestalten an.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	NAXAT
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	24%

Das digitale Grauen: Rundum mißlungener Duellschläger, der nicht einmal Splatterfans beeindruckt.

PLAYERS GUIDE

Aufbruch

In der Ruine südlich von Hometown findet Ihr Minas verschollenes Hausschwein, später versteckt Ihr dort Bow. Ihr verfolgt Patty ins nördliche Kolosseum, wo sich Katt und Rand der Gruppe anschließen. Dann befreit Ihr Mina aus der Räuberhöhle im Südwesten und betretet mit ihrer Hilfe das Dungeon unter Windia, in der Stadt stößt Sten zur Truppe. Eure Helden tippeln nordwestlich nach Capitan und räumen im örtlichen Brunnen-Verlies auf. Anschließend setzt Ihr mit dem Boot nach Westen über, wo Ihr den verzauberten Jean kennenlernt. Ihr prügelt Euch durch den Hexenturm und bringt Jean nach Sima-Fort, seinen Königsring findet Ihr im Kannibalenrestaurant neben dem Wasserfall: Krabbelt in den Lokus und forscht in der Kanalisation. Habt Ihr Jean aus dem Kerker befreit, verfachtet Ihr den Frosch an die erste Position. Jean hoppelt als Frosch nach Südosten zum Walfisch. Hier zertrümmert Katt den Zaun, mit dem Wal schwimmt Ihr in die Höhle neben dem Kolosseum. Der Wal bringt Euch nach Tunlan, wo Ihr Spar befreit. Der geleitet Euch zum Baumgeist, das Dreampillow bekommt Ihr in Tunlan: Mit der Flöte aus Highfort könnt Ihr Euch verständigen, der Magier lebt auf einer Insel nordüstlich von Tunlan.



Ihr versteckt Euren Kumpel Bow in der Ruine südlich von Hometown: Nach den ersten Abenteuern heuert der Held einen Schreinermeister an. Der werkelt mit Euren Charakteren an einer prachtvollen Stadt, die Wahl von Architekten und Malern beeinflußt das Stadtbild. Wählt den Moscheen-Stil: Der Schreiner baut eine Kneipe, hier verraten weltgewandte Zecher Informationen zur Spielzeit und Kampftaktik.

Nina wurde aus ihrer Heimatstadt Windia verbannt. Laut der Legende sind ihre schwarzen Schwingen ein böses Omen. Nur Schwesterlein Mina hält zu der Ausgetoßenen.



Wie im ersten Teil müßt Ihr Euch in Tunlan mit einer Flöte verständigen. Ihr findet das Instrument in Stens Heimat: Die Söldnerstadt Highfort liegt in der Wüste.

Rückblick

"Breath of Fire 1"-Spieler freuen sich über ein Wiedersehen mit dem alten Heldentrupp: Fuchsmensch Bow und Dieb Karn haben sich auf der nördlichsten Insel zur Ruhe gesetzt, Schlangenmagierin Bleu findet Ihr in der Magier-Uni von Hometown. Im Runenkreis südöstlich von Highfort plauscht Ihr mit ihren Windgeistern, anschließend besucht Ihr das oberste Stockwerk der "Magic School": Bleu hat sich als Studentin verkleidet und hockt im linken Raum hinter einem Pult. Nach einem kurzen Schwätzchen verwandelt sich Bleu in eine Medusa zurück und unterstüzt Eure Truppe mit effektiver Angriffsmagie sowie Heilzaubern.



Auf einer Insel nördlich vom Kontinent findet Ihr die "Breath of Fire 1"-Helden Bow und Karn: Beide sind in Rente gegangen.

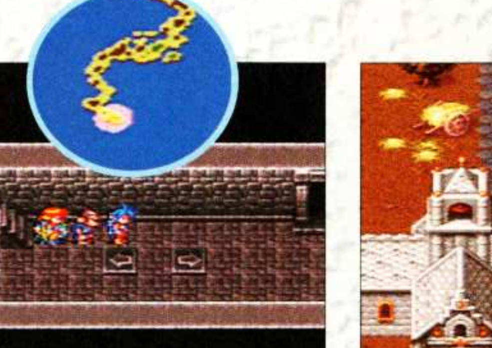



LAGUNA
VIDEO GAMES
MAN!AC

Kreuzzug

Um den Baumgeist zu befreien, klappert Ihr im Unterbewußtsein alle drei Städte ab, nach dem letzten Ort schaut Ihr noch einmal am Ausgangspunkt vorbei. Habt Ihr den Alptraum-Dämonen vernichtet, schickt Euch der Baum zur südlich gelegenen Farmtown, wo Ihr Rands Mutter trefft. Muttchen spannt Euch kurzerhand zur Feldarbeit ein und verlangt eine Opfergabe für den Tempel im Westen. Während Ihr zum Tempel marschiert, wird Mami in die Grandchurch verschleppt. In Farmtown kämpft Rand gegen einen St.-Eva-Paladin: Sammelt vor dem Duell tüchtig Erfahrungspunkte. Dann teleportiert Ihr mit Nina nach Windia, unter dem Palast verrät Euch ihre Urgroßmutter die Vogel-Formel. Fliegt mit dem Vogel zur Grandchurch auf der südlichsten Insel: Nach kurzem Aufenthalt müßt Ihr durch eine Grotte flüchten, der einzige Weg zurück führt über die Rebellen südlich von Farmtown. Ihr stöbert Patty (diesmal als Rebellensponsor) in der Thieves Tomb südlich von Highfort auf und stürmt mit Euren Verbündeten die Kirche am südlichsten Landzipfel. Unter der Kirche entdeckt Ihr einen Geheimtunnel und schleicht Euch in die Grandchurch, nach der Zerstörung der Kirche entlarvt Ihr die St.-Eva-Anhänger als Wurzel allen Übels. Nun reist Ihr nach Gate: Wenn Eure Truppe das Sektenoberhaupt Habaraku besiegt hat, gibt der Drache das Portal zur Unterwelt frei. Eure Truppe prügelt sich durch ein monströses Verlies bis zur Stadt des Drachenclans. Hier erfahrt Ihr um die traurige Vergangenheit der Drachen und rüstet Euch zur finalen Schlacht. Unter der Stadt findet Ihr ein organisches Monsterdungeon, wo Dämon Baraburay und Obermotz Evan lauern. Hinter dem Portal in Level 1 erwartet Euch die Anfini-Magie.





Wenn Ihr auf die Bodenplatten latscht, wird das Portal verschoben (rechts außen). Ihr befreit unbescholtene Bürger, entdeckt neue Ausrüstung und den heiligen Schamanen.



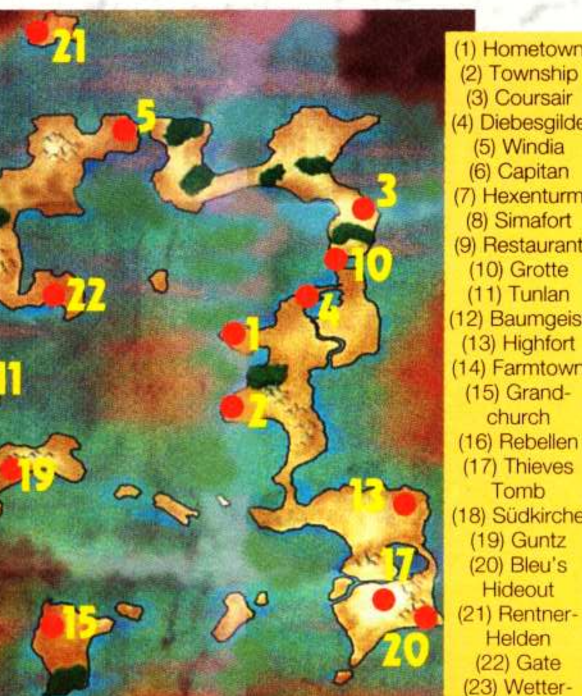
Erst in Eurer Heimatstadt Gate kommt Licht in die Geschichte: Eure Mutter schlummert als riesiger Drache im örtlichen Wald, auch die kesse Patty entpuppt sich als Mitglied des Drachenclans. Unter dem Felsen hinter Gate findet Ihr neben einem riesigen Verlies eine Drachenstadt. Im letzten Dungeon locken zwei Heilbrunnen: Eure Party schreitet vor der Quelle auf und ab, um Erfahrungspunkte zu kassieren.



Wer im finalen Gefecht auf Rand verzichtet, hat kaum eine Chance: Ab dem 35. Level wird der Pferdemensch mit dem unentbehrlichen "Cure 3"-Zauber gesegnet.



St. Evan murkst vor dem Duell Eure Kameraden ab: In der obersten Ebene findet Ihr den "Anfini"-Zauber, der alle Kampfgefährten wieder zum Leben erweckt.



(1) Hometown
(2) Township
(3) Coursair
(4) Diebesgilde
(5) Windia
(6) Capitan
(7) Hexenturm
(8) Simafort
(9) Restaurant
(10) Grotte
(11) Tunlan
(12) Baumgeist
(13) Highfort
(14) Farmtown
(15) Grandchurch
(16) Rebellen
(17) Thieves Tomb
(18) Südkirche
(19) Guntz
(20) Bleu's Hideout
(21) Rentner-Helden
(22) Gate
(23) Wetterstation

Drachenmagie

Die mittleren Elementardrachen vermachen Euch eine alte Großmutter, den "Great Dragon" entdeckt Euer Held im Zweikampf gegen einen St.-Evan-Priester. Wer die Monster schon im ersten Spieldrittel verbrutzeln will, forscht nach der schwächsten Drachenform: Die niedlichen "Dragon Puppies" stöbert Euer Trupp hinter einem Wasserfall auf (Bild rechts außen). Wenn Ihr Jean in einen Frosch verwandelt, hoppelt er durch Flüsse und Seen: Laßt Euch einfach den Wasserfall runterspülen und taucht unter der Fontäne durch.



Entgegen seinen großen Brüdern speit der Mini-Drache für nur 300 Schadenspunkte.



JUST FOR FUN
Ob Politiker, Industrievertreter oder Spitzensportler – alle wollen unser geniales MAN!AC T-Shirt. Bekommen tun's aber nur treue Leser. Wie, das verraten wir Euch jetzt!
Was lange währt, wird endlich gut. Nachdem wir Euch schon Mitte '95 ein T-Shirt angedroht hatten, läuft die Redaktion erst ein knappes Jahr später in Einheitsklamotten auf: MAN!AC T-Shirt, Ray-Ban und Levis. Wer sich vor einigen Monaten auch trotz T-Shirt-Prämie und günstigerem Preis nicht zu einem Abo hinreißen ließ, erhält jetzt die Möglichkeit, nur das MAN!AC-T-Shirt zu bestellen. Dazu füllt Ihr einfach den Coupon aus und legt 20 Mark für das geschmackvolle Kleidungsstück und 5 Mark für die Versandkosten (also 25 Mark) in bar, in Briefmarken oder als Scheck bei. Wer mehrere Shirts bestellen will – kein Problem.
MAN!AC
MAN!AC-T-SHIRT
jetzt für
20 MARK
(zzgl. 5 Mark Versandkosten)
Ja! Ich will (Anzahl eintragen) der genialen MAN!AC-Shirts (XL, weiß) haben. Je T-Shirt habe ich 20 Mark in bar, in Briefmarken oder als Scheck beigelegt. Außerdem liegen 5 Mark für die Versandkosten bei (einmalig).
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Ort
Datum/1. Unterschrift
Mein(e) T-Shirt(s) erhalte ich sofort nach Eingang der Zahlung zugesandt. Bestellung auf Rechnung ist nicht möglich

Videospiel-Kritik: So funkt

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

TEST & KRITIK

MAN!ACs sind von Geburt auf scharf auf jedes Spieledemo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Module und CDs, die uns in einer "finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.

Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto "Spiele-Tests", US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik (unter *Sony Dimension, Planet Saturn, 3DO Zone, Sega Sektor* oder *Nintendo Nation*) besprochen.

WERTUNG & PROZENTE

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.

Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **Spielspaß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen und technischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.





Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)



Code: Der Spielstand kann mit Hilfe eines Paßwortes festgehalten werden.


Angabe des Datenträgers: Dieses Spiel erscheint auf CD-ROM.


Das Spiel kann mit einer Spezial-Maus (von Sega, Sony oder Nintendo) gespielt werden.


Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch QSound-Effekte.















ioniert´s



SUPER · GUT · GEHT SO · NA JA · URKS

ROBERT BANNERT






Robert spielt:
1. Yoshi's Island (Super Nintendo) • **2.** Albion (PC-CD-ROM) • **3.** Final Fantasy 3 (Super Nintendo)

OLIVER EHRLE







Olli spielt:
1. Hexen (PC-CD-ROM) • **2.** Rayman (Playstation) • **3.** Sidewinder (Playstation)

WINNIE FORSTER







Winnie spielt:
1. Descent (Playstation) • **2.** Gaplus ("Namco Museum, Vol.2", Playstation) • **3.** Ghouls'n'Ghosts (Super Grafx)

MARTIN GAKSCH







Martin spielt:
1. Gaplus ("Namco Museum, Vol.2", Playstation) • **2.** Total NBA (Playstation) • **3.** Donkey Kong Country 2 (Super Nintendo)

TOBI HARTLEHNERT

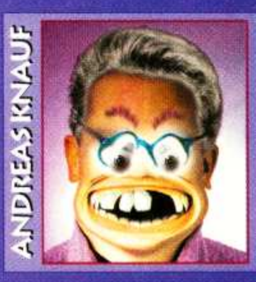


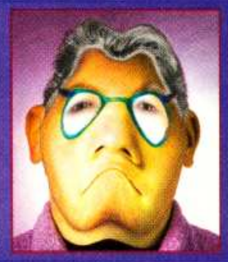




Tobias spielt:
1. Virtua Cop (Saturn) • **2.** Final Fantasy 3 (Super Nintendo) • **3.** Larn (Atari ST)

ANDREAS KNAUF




Andreas spielt:
1. Ridge Racer Revolution (Playstation) • **2.** Shanghai (Mac) • **3.** Xevious Remix (Arcade)

HEINI LENHARDT







Heinrich spielt:
1. Total NBA (Playstation) • **2.** Wing Commander 4 (PC-CD-ROM) • **3.** Pinball '95 (Windows 95)

Verstärkung gesucht!

Unser Team wird aufgestockt: Der Cybermedia-Verlag sucht für die MAN!AC sowie zukünftige Zeitschriften-Projekte qualifizierte Medien-Freaks. Dabei interessieren uns sowohl Konsolen-, als auch PC-Kenner, die ihr Know-How in verständliche Artikel packen können. Interessenten schicken ihre Bewerbungsunterlagen an das Meringer Headquarter.



Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90%-Spiel ist auch im Jahr 2000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaßpunkte verloren.



Der Spielstand wird auf Batterie oder Memory Card gespeichert.



Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



Alle Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.



Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus.



Jetzt wird's eng: Drei oder mehr Spieler können mittels Adapter gleichzeitig teilnehmen.





Produzenten: Jules Burt, John Roberts, Jason Perkins • Design: Phil Herrison • Programmierung: Richard Lee, Mark Green, Paul Nath, Jules Burt • Grafik: Jason Millson • Sound: Harry Holmwood

Total NBA

Während EA Sports die 32-Bit-Revolution nur als Trittbrettfahrer erlebt, forcieren u.a. Konami und Sony ihre Sportspiel-Offensive. Als direkten Konkurrenten zu „NBA In the Zone" (siehe Test in der letzten MAN!AC) schickt Sony ihre Polygon-Basketballer aufs High-Res-Parkett: „Total NBA" wird teilweise in der hohen **Playstation-Auflösung** präsentiert.

Nach einem kurzen, aber stimmungsvollen Intro findet Ihr Euch im sachlich gestalteten Hauptmenü wieder. Dort wählt Ihr zwischen einem Liga-Modus, den Playoffs sowie einem Freundschaftsspiel. Alle NBA-Profis sind mit von der Partie, vor Match-Beginn sucht Ihr die fünf aktiven Cracks aus und ruft dabei ausführliche Statistiken ab. Natürlich dürft Ihr auch Spieler von einem Verein zum anderen transferieren.

Bis zu acht menschliche Basketball-Cracks bevölkern den Court, der aus rund einem halben Dutzend Kameraperspektiven zu sehen ist. Ungewöhnlich ist der „manuelle" Blickwinkel, der Euch zum Kameramann befördert – wie man jedoch gleichzeitig den Spieler und das Objektiv steuern soll, konnte uns niemand erklären. Dafür sind die vielfältigen Parameter-Einstellungen rund ums Basketball-Match alle nachvollziehbar und werden auch freakigen Ansprüchen gerecht. Lediglich der Statistik-Teil ist nicht so ausführlich wie bei EA-Sports-Produkten. Nebenbei entscheidet Ihr Euch zwischen der Action- und Simulations-Variante – nomen est omen. Die Steuerung entspricht den bewährten Basketball-Geboten: Unrealistische Fun-Elemente à la "NBA Jam" sind tabu, dafür kann Eure Spielfigur alle seriösen Tricks & Kniffe auf Knopfdruck anwenden. Die wichtigsten Aktionen werden von einem englischsprachigen Online-Kommentator begleitet. *mg*

Während die meisten Playstation-Spiele die niedrige Auflösung von 256x240 Pixeln unterstützen (u.a. aus Geschwindigkeits- und Speichergründen), arbeitet "Total NBA" partiell mit der hohen PAL-Auflösung von 512x240 Pixeln – keine nervigen Letterbox-Balken stören den Spielgenuß auf deutschen Playstations. Dies ist übrigens nicht der Interlace-Modus, sodaß beim Spiel nichts flackert oder vor den Augen verschwimmt.


Trotz verschiedener Perspektiven sieht man den Platz aus relativ weiter Entfernung, wenn man die...

...Einstellungen mit den Zoom-Modi des Konkurrenten "NBA In the Zone" von Konami vergleicht.


Die Energiebalken links oben geben jederzeit über den Zustand Eurer Basketball-Cracks Aufschluß.


Nach Korberfolgen, Fouls und anderen wichtigen Aktionen werden Portraits der beteiligten Spieler eingeblendet.

BORN IN THE USA, MADE IN GB • Ich wußte gar nicht, daß sich Engländer so gut mit Basketball auskennen: Sony's Insel-Team hat jedenfalls seine Hausaufgaben gemacht und eine erstklassige Sportsimulation im Stil von „NHL Face-Off" hervorgebracht. Im Gegensatz zum optisch auffälligeren „NBA In the Zone" sind bei „Total NBA" alle wichtigen Spielmodi & Optionen eingearbeitet, das Spielgeschehen wirkt einen Tick unspektakulärer und nicht ganz so rasant. Die Animationen der Spieler sind authentisch, vielfältig und elegant, die High-Res-Optik sorgt für einen frischen Touch. „Total NBA" zeigt einen wunderbaren Komromiß zwischen Action-Basketball und ernster Simulation, der sich prima als Ergänzung zu Konamis NBA-Version macht. Gerade die schnörkellose, dennoch schicke Aufmachung ohne nutzlose Effekthascherei macht „Total NBA" so sympathisch.





HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	81 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	81 %

Stilvolles Polygon-Basketball mit prächtigen Animationen, allen Features und intelligenter Mischung aus Action & Simulation.







Dank übersichtlicher und logischer Menüführuing habt Ihr "Total NBA" jederzeit im Griff. Wenn Ihr das Pause-Menü im Spiel aufruft, wird sogar die aktuelle Spielszene als Standbild links oben eingeblendet.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Success, J

Hebereke's Popoitto

Als ob das Super-Nintendo-Original in jeder Hinsicht perfekt gewesen wäre, setzten die Entwickler das Denkspielchen nahezu identisch für die Playstation um. Maximal zwei Spieler sortieren herabfallende Spielstein-Paare in der bekannten Zylinder-Umgebung. Anders als beim Vorbild „Columns" sind zu Beginn einige „Poroporos" in Eurem Spielfeld, die Ihr mit Hilfe geschickter Stapeleien (die übliche Farbenlehre gilt auch hier) hinwegzaubert. Während im Zwei-Spieler-Modus geschickte Aktionen den Zylinder Eures Gegners mit ungeliebten Poroporos überfluten, erkundet Ihr in der Solo-Variante eine Cartoon-Oberwelt.


Die purzelnden Spielstein-Paare könnt Ihr um jeweils 90° rotieren

Das Ganze ist putzig präsentiert, problemlos spielbar und für Puzzle-Neulinge durchaus empfehlenswert: Habt Ihr jedoch bereits 16-Bit-Knobeleien im Regal, lohnt sich die Ausgabe keinesfalls – zumal "Hebereke's Popoitto" ein Vollpreisspiel ist. *mg*

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	33 %
SOUND	42 %
SPIELSPASS	66 %

Unauffällige Geschicklichkeits-Knobelei im „Columns"-Stil. Inhaltlich & optisch mit Super-NES-Original nahezu identisch.

Andere Versionen
Die Super-Nintendo-Version wurde in MAN!AC 10/95 mit 68% Spielspaß getestet (abgewertet auf 66%). Test der Saturn-Umsetzung siehe rechts.

Entwickler: Success, J

Hebereke's Popoitto

Das gleiche in grün: Wie schon bei der Playstation-Version (siehe Test links) wurde auch auf dem Saturn kein Gedanke an 32-Bit-Neuerungen verschwendet. Auf ein neues stapelt Ihr „Columns"-typisch kunterbunte Spielsteine, um den Zylinder komplett zu säubern. Sobald Ihr vier gleichfarbige Elemente horizontal oder vertikal angeordnet habt (diagonal gilt in diesem Fall nicht), verpuffen diese. Solo- und Zwei-Spieler-Modus stehen parat, inhaltlich und grafisch entspricht die Sega-Fassung der Sony-Version. Angesichts der Simpel-Optik und dem belanglosen Synthie-Dudel-Sound keine allzu schwere Aufgabe, Multi-Player-Modi hat man mal wieder ignoriert.


Der Zylinder ist fast voll: Rechts lockt eine rote Vierer-Kombi.

"Hebereke's Popoitto" ist nur für Denkspiel-Neueinsteiger empfehlenswert, der Rest vergnügt sich mit den teils besseren 16-Bit-Konkurrenten, die heutzutage zu deutlich günstigeren Preisen gehandelt werden. *mg*

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	33 %
SOUND	42 %
SPIELSPASS	66 %

Kein nennenswerter Unterschied zur Playstation-Version: Nette Zylinder-Knobelei im Stil der weitläufigen 16-Bit-Konkurrenz.

Andere Versionen
Die Super-Nintendo-Version wurde in MAN!AC 10/95 mit 68% Spielspaß getestet (abgewertet auf 66%). Test der Playstation-Umsetzung siehe links.

Original-Design: Bullfrog, GB • Programmierung (Playstation & Saturn): Krisalis, GB

Magic Carpet

PS
SATURN

Einem größenwahnsinnigen Hexer verdankt die Inselwelt ihren jetzigen Zustand: In 75 Archipel aufgesplittert, von Monstern beherrscht und von ehrgeizigen Nachwuchszauberern umkämpft. Ihr seid einer der Magier, die auf ihrem fliegenden Teppich die Welt wieder vereinen wollen. Dazu benötigt Ihr Mana, den magische Rohstoff all Eurer Zauberkräfte.

Mana findet Ihr nur in den Körpern der verwunschenen Wesen und Monster von "Magic Carpet". Die Jagd auf die umherstreifenden Ungeheuer ist die Hauptaufgabe des 3D-Zauberers: Stirbt ein Monster im Flammenball-Dauerfeuer, setzt es das Mana als goldene Kugeln frei – Sandwürmer und Drachen sind hierbei besonders ergiebig.

Neben magischen Feuerkugeln tragt Ihr von Anfang an einen Mana-Zauber unter der Kutte, mit dem Ihr die goldenen Bälle in Eure eigene Farbe verwandelt. Jetzt gehört das Mana Euch – zumindest bis ein anderer Zauberer vorbeifliegt und es mit eigenem Spruch wieder umfärbt.

Bevor Ihr Euren Teppich zur ersten Monsterhorde lenkt, sucht Ihr Euch einen hübschen Flecken für Euren magischen Turm, Mana-Sammelstelle und Zeichen Eures Machtanspruchs. Sobald das Gemäuer steht, steigt ein weißer Fesselballon auf, der die Landschaft selbstständig nach Mana absucht und zum Turm transportiert. Mit steigendem Vorrat könnt Ihr den Turm fünf Mal bis zu einer mächtige Festung ausbauen. In der maximalen Größe starten und landen gleich drei Mana-Ballons in Eurem Festungskomplex. An einem anderen Fleck der **Welt** errichten bis zu sechs andere Zauberer ihre Burgen.

Bis Euer Magus den Teppich wieder an die Wand hängen kann, müßt Ihr auf 75 orientalischen Inseln das magische Gleichgewicht ins Lot bringen: Im Königreich Sugir krabbeln untote Kämpfer aus ihren Gräbern, die Insel Gillah wurde von bösartigen Trollstämmen überrannt. Überall haben sich dunkle Kreaturen unter den Schwarzmagiern zusammengeschart, der Seher von Qazziel prophezeit bereits den Untergang. Eure Reise führt durch die Wälder von Shebban, über die Küsten von Hazzanjahn und in das Reich des Großmagisters Zimbaliza von Ottommia.

Verzweifelte Schlacht gegen die Drachen. Aus dem Dunst des Hintergrundes erhebt sich ein fliegendes Ungetüm. Auf dem Bild rechts seht Ihr einen roten Zauberer, der die Wälle Eurer Festung attackiert. Zum Glück kommt Ihr gerade noch rechtzeitig.



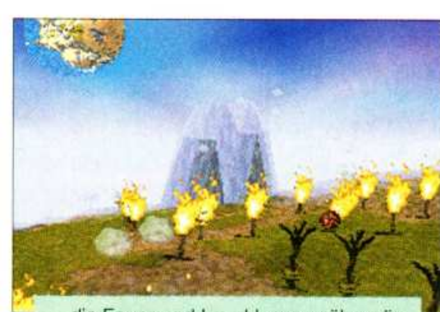
Um seine Seefestung vor Eurem Angriff zu schützten, setzt Euch der rote Magier einen Vulkan in den Weg.

Zwei feindliche Straußenreiter haben Euer schutzloses Türmchen erspäht. Fegt die Frechlinge von der Karte!

TEPPICH-TRAUMA • "Magic Carpet" ist die zweite empfehlenswerte PC-Umsetzung des Monats: Im Gegensatz zum 360°-"Descent" bleibt der fliegende Teppich über dem Erdboden, die Landkarte ist übersichtlich, alle Ziele sind klar vorgegeben. Was mich an "Magic Carpet" entzückt, ist der komplexe, aber nie komplizierte Hintergrund mit Nomaden-Völkern und Monstern mit verschiedenen Fähigkeiten. Die simulierte Inselwelt ist ein märchenhafter Rahmen, lenkt Euch von der wüsten Ballerei aber nicht ab. Der Aufbau Eures Schlosses motiviert Euch während des Szenarios, der wachsende Zaubervorrat und die neue Monsterrassen locken Euch vom Etappensieg in die nächste Welt. Wummernde Soundeffekte, orientalische Flöten-Jingles und ein Stimmengewirr wie auf dem Bazar (wenn Ihr Euch einer Siedlung nähert) – die akustische Untermalung setzt dem 3D-Spaß die Krone auf.



Die Erde bebt: Ein Vulkan-Zauberspruch hebt diese beiden Felsgiganten aus der Erde...



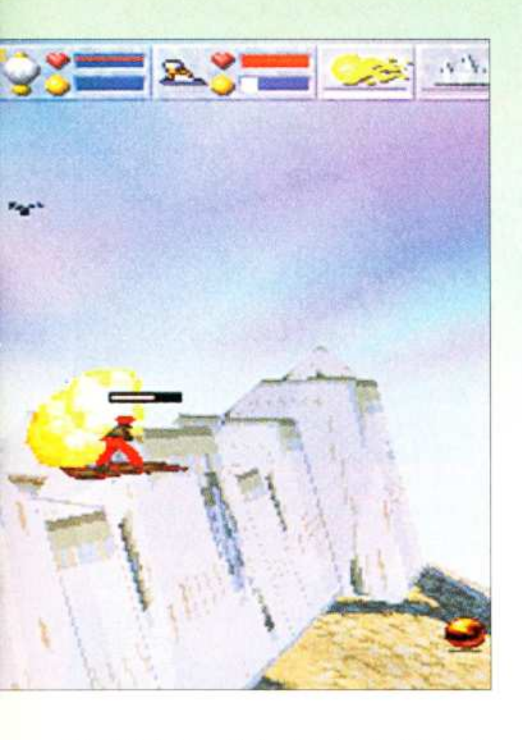
...die Feuer und Lavaklumpen über die Ebene schleudern. Das trockene Holz der Bäume steht sofort in Flammen.



HERSTELLER	BULLFROG
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	83 %
SOUND	78 %
SPIELSPASS	85 %

Verzauberte Action auf dem fliegenden Teppich: Märchenhafte 3D-Fliegerei mit leichten Rollenspiel- und Strategieelementen.

Andere Versionen
Derzeit sind keine anderen Versionen geplant.





Armee der Finsternis: Zusammen mit Eurem Kollegen seid Ihr einer Monsterhorde in die Arme geflogen.

Um Euch gegen die Konkurrenz zu verteidigen und den Monstern zu trotzen, sucht Ihr in jeder Welt nach Zaubersprüchen, die in roten Amphoren versteckt sind. Die meisten Sprüche sind Kampfzauber, daneben gibt es zeitlich begrenzte Geschwindigkeits- und Schild-Magia, Heilungssprüche und sogar Naturkatastrophen. Auf einer Zauber-Leiste könnt Ihr zu jedem Zeitpunkt in Eurem magischen Fundus kramen, zwei Sprüche lassen sich gleichzeitig auf die Feuertasten legen.

Durch die Möglichkeit, Zaubersprüche zu finden, werdet Ihr mächtiger und könnt es von Welt zu Welt mit gewaltigeren Monstern und vertrackteren Situationen aufnehmen. Neben Zombies, Trollen und Drachen gehen auf den meisten Inseln auch Menschen als Nomaden, Handwerker und Soldaten ihrem Tagwerk nach. Ihr könnt die herumwuselnden Sterblichen auf Eure Seite ziehen, indem Ihr ihre Hütten, Zelte und Burgen mit dem Mana-Spruch segnet. Dann hissen die Winzlinge Euer weißes Banner auf dem Dach und ziehen sogar gegen Eure Feinde in die Schlacht. Falls Ihr die menschlichen Bewohner der "Magic Carpet"-Welten jedoch stört oder gar angreift, richten sie grollend Ihre Waffen auf Euch und decken Euren Teppich mit Armbrustbolzen ein.

Von gelegentlichen Ausflügen auf eine bildschirmgroße Übersichtskarte abgesehen, verbringt Ihr die Zeit auf dem 3D-Spielfeld. Nach einem Druck auf den Beschleunigungsknopf rauschen Felsen, Wälder und Meere unter Eurem Teppich vorüber, mit einem anderen Taster flitzt Ihr rückwärts los. Mit dem Steuerkreuz wird nicht nur gelenkt, sondern auch die Flughöhe verändert, um in Schluchten abzutauchen oder ein Gebirge zu überqueren. Einen seitlichen Taster benutzt Ihr, um die Zauberleiste aufzurufen und damit neue Sprüche auf die beiden Feuerknöpfe zu legen.

Nach jeder Welt speichert Ihr Euren Spielstand auf die Memory-Card. *wi*

Ohne das Mana-Lager in seiner Burg ist Euer Magier hilflos: Während der Standard-Feuerball kaum an Euren Kräften zehren, verlangen die mächtigeren Zauber ein Höchstmaß an Konzentration. Zaubersprüche wie "Vulkan erschaffen", "Untote beschwören" oder "Flammenwand" reduzieren Eure Mana-Leiste drastisch und ziehen die Insel-Idylle mit Polygon-Deformationen in Mitleidenschaft: Vor Euch wächst ein riesiger Berg aus der Hügellandschaft und spuckt glühende Felsbrocken aufs Archipel, Feuerstürme vernichten ganze Dörfer.



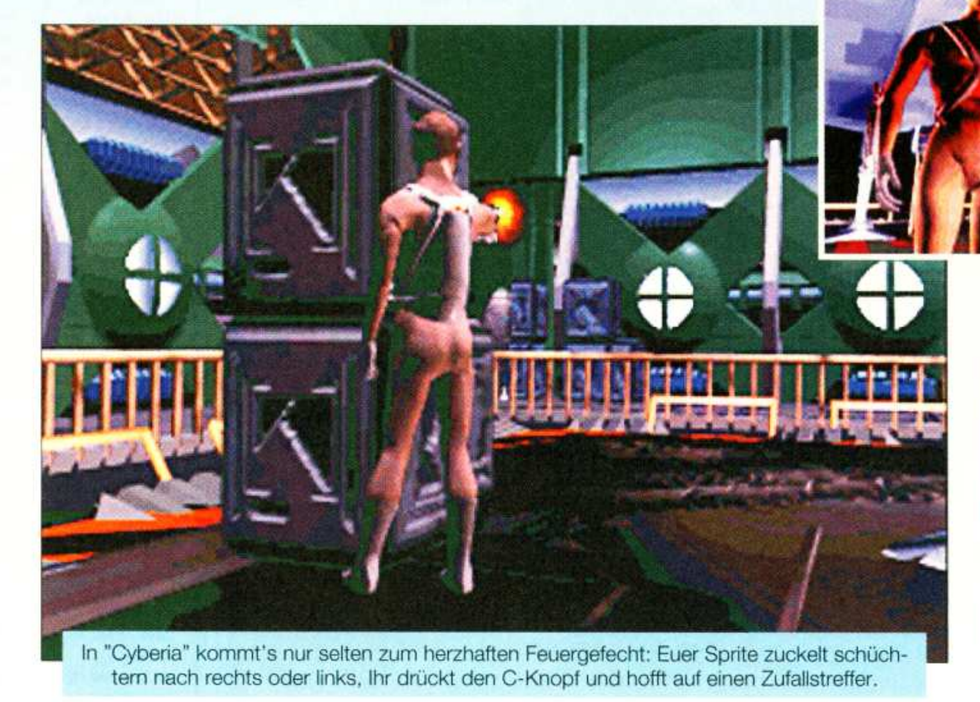

Ein kreisrunder Ausschnitt aus dieser Übersichtskarte bleibt auch während der Action eingeblendet.


Eine Trollenbande im Visier: Die Burschen schmeißen mit Felsen auf Euch, Eure Ballons und Festungsmauern.

Entwickler: Xatrix Entertainment, USA • **Produzent:** Joan Wood • **Design:** Chris Morrow • **Programmierung:** Franck De Girolami, Pierre Schiro • **Grafik:** Jason Kaehler, August Johnston • **Sound:** Alberto Garcia

Cyberia

Bevor Ihr das Raumschiff starten könnt, müßt Ihr nach rechts latschen und die Armaturen am Rumpf begutachten.



In "Cyberia" kommt's nur selten zum herzhaften Feuergefecht: Euer Sprite zuckelt schüchtern nach rechts oder links, Ihr drückt den C-Knopf und hofft auf einen Zufallstreffer.

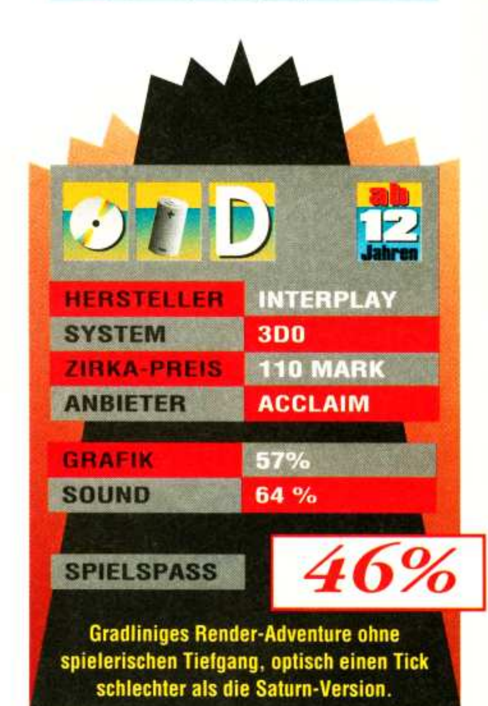
Action-Beigabe: Die FMV-Ballerein erinnern an "Rebel Assault", sind optisch aber weniger spektakulär.

Sämtliche "Cyberia"-Versionen werden multilingual angeboten: Vor Spielbeginn wählt Ihr zwischen Englisch, Französisch und Deutsch. Während die englische Version noch akzeptabel ist, entsetzt Euch die deutsche Synchronisation mit ausdruckslosen Sprechern und mieser Grammatik. Wer englisch spricht, erspart sich die Eindeutschung besser.

SATURN

Render-Spion Zak wird für einen Spezialauftrag aus dem Gefängnis entlassen. Kaum atmet Ihr wieder ungefilterte Luft, meldet sich der Auftraggeber zu Wort: Ihr sollt den "Cyberia"-Komplex infiltrieren und den Prototypen eines geheimen Raumschiffs entwenden.
Zak düst mit einem Luftkissenboot zum Cyberia-Center und bereitet sich auf seine abenteuerliche Mission vor. In der Station stellt Ihr mit dem Steuerkreuz die möglichen Richtungen fest, ein Marschbefehl nach vorne dirigiert Euren Charakter zum nächsten Haltepunkt – oftmals mit wechselnder Kameraposition. Ist der Weg blockiert, sondiert Zak die Lage, und die Stationsoptik weicht der Ego-Perspektive: Ihr betrachtet Tür oder Schalttafel durch eine fesche Sonnenbrille und aktiviert Eure Scanner. Haben Euch Infrarot, Bio- oder Magnet-Scan die gewünschten Daten übermittelt, steuert Ihr eine Render-Hand über den Bildschirm und manipuliert Schaltkreise oder Anzeige-Tafeln. Wer einen falschen Knopf drückt oder in einen bewachten Korridor einbiegt, hat seine Chance verspielt: Zak wird über den Haufen geknallt oder fliegt samt Cyberia-Komplex in die Luft. Nach dem "Game Over" entscheidet Ihr Euch für einen automatisch angelegten Spielstand: Eine Liste zeigt etliche Szenen und ermöglicht den Wiedereinstieg im günstigsten Augenblick.
Hat Zak schließlich den Jäger aufgestöbert, donnert Ihr durch "Novastorm"-ähnliche FMV-Sequenzen und nehmt mit dem Fadenkreuz feindliche Geschwader unter Beschuß. Habt Ihr die Baller-Mission überstanden, werden eine Weltkarte und neue Missionsparameter eingeblendet: Ein roter Punkt zeigt den nächsten Einsatzort, der Text beschreibt Eure Primärziele. Fliegt Euer Schiff in die Luft, werdet Ihr an den Anfang der Mission zurückversetzt.
Wenn Ihr alle Flüge hinter Euch gebracht habt, setzt Euer Raumer in einer Eiswüste auf. Ihr manövriert Zak durch einen vereisten Bergpaß und erkundet eine Polar-Station: Zak weicht mit diffizilem Timing riesigen Belüftungs-Rotoren aus und hastet über einen Brückenkomplex. Irrt Zak zu lange umher, zerreißt Euch die dröhnende Belüftung das Trommelfell. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel.:0231/556140



ab 12 Jahren	
HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	57%
SOUND	64 %
SPIELSPASS	46%

Gradliniges Render-Adventure ohne spielerischen Tiefgang, optisch einen Tick schlechter als die Saturn-Version.



ab 12 Jahren	
HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	59 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	46%

Cyber-Spion Zak auf linearen Pfaden: Langweiliges Render-Adventure mit Action-Einlage, Inhalt und Design sind belanglos.

RENDER-SPACE • "Cyberia" leidet unter demselben Virus wie das altbackene "Creature Shock": Vor anderthalb Jahren hätte Euch die komplett gerenderte Szenerie den Atem geraubt, heute entlocken Euch die statisch animierten Akteure nur noch ein müdes Lächeln. Mittlerweile täuscht Render-Optik nicht mehr über dürftiges Spieldesign hinweg: Zaks Handlungen beschränken sich auf dröges Herumlatschen, nicht einmal elementare Adventure-Funktionen wie "Sprechen", "Öffnen" oder "Anwenden" sind ihm erlaubt. Statt Zak mit logischen Puzzles zu beschäftigen, beschränkt man sich auf Wegzweigungen, frei nach dem Motto "Jeder Schritt kann Dein letzter sein!". Auch die "Rebel Assault"-ähnlichen FMV-Ballereien und die solide Sound-Kulisse machen den trägen Titel nicht spannender, übrig bleibt ordentlich spielbare Render-Kost mit fantasieloser Adventure-Fassade.

Andere Versionen
Eine Playstation-Version erscheint in Kürze.

Entwickler: Novotrade, Ungarn • **Produzent:** David Luehmann • **Programmierung:** Peter Kaldi & Tamas Vizmathy • **Grafik:** Arpad Balku • **Sound:** Zsolt Dvornik

Exo Squad

Nachdem das "Exo Squad" in Universals Cartoon-Serie die Menschheit gegen die imperialistischen Neosapiens verteidigte, setzt es nun die Abenteuer auf dem Mega Drive fort. Ihr steuert einen wuchtigen Mech abwechselnd durch flotte 3D-Ballerlevels, Jump'n'Shoot-Sequenzen und stählerne Prügel-Arenen, wo sich je zwei bis drei verschiedene Gegner-Modelle zum Kampf stellen. Dabei müßt Ihr für jede Levelart eine eigene Joypadbelegung lernen, die Euch beim ersten Anspielen vorgeführt wird. Mit Eurem Maschinengewehr ballert Ihr auf Panzer, Raumschiffe und stämmige Neo-Mechs, mit Eurem Schild schützt Ihr Eure Rüstung für wenige Sekunden vor harten Treffern. Haben Euch die Mieslinge trotzdem das Fahrwerk verbeult, peppeln Montagekisten am Wegrand Euren Mech wieder auf. Zerfällt Euer Mech jedoch scheppernd in seine Einzelteile, steht Ihr wieder am Levelanfang. *oe*

MBIT 8 • CODE 010 201 022 • ab 12 Jahren

HERSTELLER	PLAYMATES
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	65 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	57%

Sauber programmiertes Mechgeballer, das Euch jedoch mit flacher wie träger Action die Motivation raubt.

***Arcade-Style:** Vor den ersten Prügel-, Flug- und Hüpflevels erinnert Euch das Spiel in einer kurzen Demosequenz an die Joypadbelegung und führt gängige Angriffstaktiken vor.*



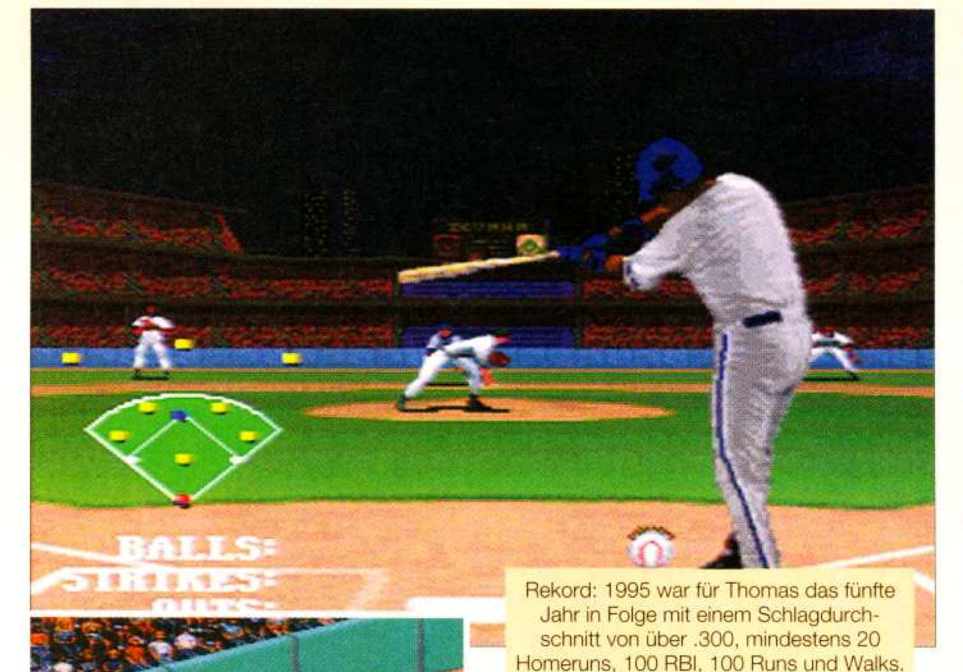
Doppelt hält besser: Damit Ihr die Gegner sicher trefft, markieren zwei Fadenkreuze die Schußlinie.

SPARFLAMME • Das "Exo Squad" legt sich am liebsten mit lahmen Gegnern an: Der Feind stürmt in einfallslosen Formationen oder gar per Zufall heran, Endgegner ballern ziellos um sich. Anders hätte Euer Mech auch keine Chance: Da Ihr auf Extrawaffen verzichten müßt, haltet Ihr die Feinde verzweifelt mit dem MG auf Distanz. Steuerung und Kollision sind sauber programmiert, nur Euer klobiger Mech reagiert etwas träge. Technisch makellos, langweilt "Exo Squad" mit unausgegorenen Levels ohne Taktik, die sich ganz schön in die Länge ziehen.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Iguana Entertainment, USA • **Produzent:** Dan Feinstein • **Programmierung:** Gary Vine, Jason Gawronek, Neil Hill, Jason Falcus • **Grafik:** Mike Muskett, Alan Redpath, Nick Bagley, Neil Hislop • **Design:** Brett Gow • **Motion Capture:** Mike Passuello • **Sound:** Darren Mitchell

Big Hurt Baseball



Rekord: 1995 war für Thomas das fünfte Jahr in Folge mit einem Schlagdurchschnitt von über .300, mindestens 20 Homeruns, 100 RBI, 100 Runs und Walks.



Nett & informativ: Die Scoreboard-Animationen und -Einblendungen gehören zu den atmosphärischen Höhepunkten.



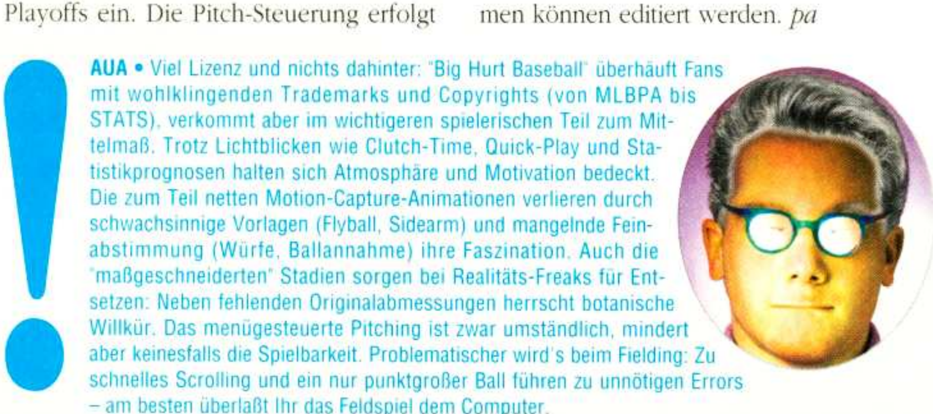
Ratespiel: Ob "Strike" oder "Ball", ist bei der ungenauen Strike-Zone kaum zu erkennen – Volltreffer gibt's trotzdem.

Wegen seiner enormen Offensivleistung wird Thomas "The Big Hurt" genannt. Gegnerische Pitcher fürchten das Duell mit ihm, vor allem wenn Läufer auf den Bases stehen. Endet ein Wurf dann als Double oder Homerun, kommt's besonders dick – die Scoring-Runs sorgen für, frei übersetzt, "Großes Elend". Ein Coach der New York Yankees brachte es auf den Punkt: "Intentional-Walks (absichtliche Base-on-Balls) sind das einzige Mittel. Schlimmer kann's nicht mehr werden.". 1995 bescherten die American-League-Pitcher Thomas 136 Base-on-Balls, 29 davon waren beabsichtigt.

Fantasy-Baseball: Zu seltene Double-Plays, ständiges Diven nach dem Ball – selbst bei Routinespielen.



Frank Thomas, First-Baseman der Chicago White Sox, ist neben Ken Griffey Jr. (Seattle Mariners) der Baseball-Bestseller: Ob Trading-Cards, Werbeverträge, Medienauftritte oder Lizenzvergaben – niemand bringt die Kassen so ohrenbetäubend zum Klingeln. Um die Vermarktung noch produktorientierter zu gestalten, wurde aus seinem Spitznamen "**The Big Hurt**" ein Trademark. Daß die Kalkulation aufgeht, beweist Acclaim mit Lizenzumsetzungen für Mega Drive und Super Nintendo. In "Frank Thomas Big Hurt Baseball" bestreitet Ihr eine komplette oder verkürzte Saison, nehmt am Homerun-Derby teil oder zieht direkt in die Playoffs ein. Die Pitch-Steuerung erfolgt über vier Menüs, in denen Ihr neben Plazierung und Wurfart (von Fast- bis Knuckleball) auch die Höhe und Geschwindigkeit des Balles reguliert. Mit der "Quick Play"-Option könnt Ihr den Count auf nur einen Strike verkürzen und so den Spielablauf beschleunigen. Zeigt Euer Pitcher Ermüdungserscheinungen, solltet Ihr rechtzeitig einen Auswechselwerfer zum Warm-Up kommandieren. Eure Verteidigung dirigiert Ihr im "Defensive Fielder Adjust"-Screen: Steht z.B. ein Runner auf First-Base bei keinem "Aus", bewegt Ihr die Infielder ein paar Meter Richtung Home-Plate, um Euch auf den drohenden Bunt vorzubereiten. Wer in dramatischen Spielsituationen seine Nervenstärke beweisen will, wählt den "Clutch Time"-Modus: Ihr übernehmt Kenny Rogers' Perfect-Game (Texas Rangers vs. California Angels, Juli'94) im achten Inning, verhelft den New York Mets zum Sieg gegen die Boston Red Sox in Spiel 6 der World Series von 1986 oder behauptet Euch gegen den knallharten Line-Up eines "Superstar 2001"-Teams – insgesamt stehen 16 historische und fiktive Vorgaben zur Wahl. Die aus lizentechnischen Gründen (kein MLB) fehlenden Teamnamen können editiert werden. *pa*



AUA • Viel Lizenz und nichts dahinter: "Big Hurt Baseball" überhäuft Fans mit wohlklingenden Trademarks und Copyrights (von MLBPA bis STATS), verkommt aber im wichtigeren spielerischen Teil zum Mittelmaß. Trotz Lichtblicken wie Clutch-Time, Quick-Play und Statistikprognosen halten sich Atmosphäre und Motivation bedeckt. Die zum Teil netten Motion-Capture-Animationen verlieren durch schwachsinnige Vorlagen (Flyball, Sidearm) und mangelnde Feinabstimmung (Würfe, Ballannahme) ihre Faszination. Auch die "maßgeschneiderten" Stadien sorgen bei Realitäts-Freaks für Entsetzen: Neben fehlenden Originalabmessungen herrscht botanische Willkür. Das menügesteuerte Pitching ist zwar umständlich, mindert aber keinesfalls die Spielbarkeit. Problematischer wird's beim Fielding: Zu schnelles Scrolling und ein nur punktgroßer Ball führen zu unnötigen Errors – am besten überlaßt Ihr das Feldspiel dem Computer.



HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	65 %
SOUND	38 %
SPIELSPASS	58%

Mehr Orgel, weniger Farben: Stimmungsvoller und kompakter als auf dem Super Nintendo, trotzdem nur mittelmäßig.



HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	67 %
SOUND	38 %
SPIELSPASS	56%

Lieblose Lizenzumsetzung mit beschränkter Spielbarkeit. Stereo-Sound und bessere Grafik, aber noch weniger Atmosphäre.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Cryo, F • **Produzent & Programmierung:** Fabrice Bernard • **Design:** Francois Marcella-Froideval, Johan Robson, F. Bernard • **Sound:** Stéphane Picq, Mark Knight

Dragon Lore



Hammerhart: Im Ausrüstungsbildschirm legt Ihr Rüstungen, Schilde und Waffen an, die Echtzeitgefechte tragt Ihr mit Links- und Rechtstaste aus.

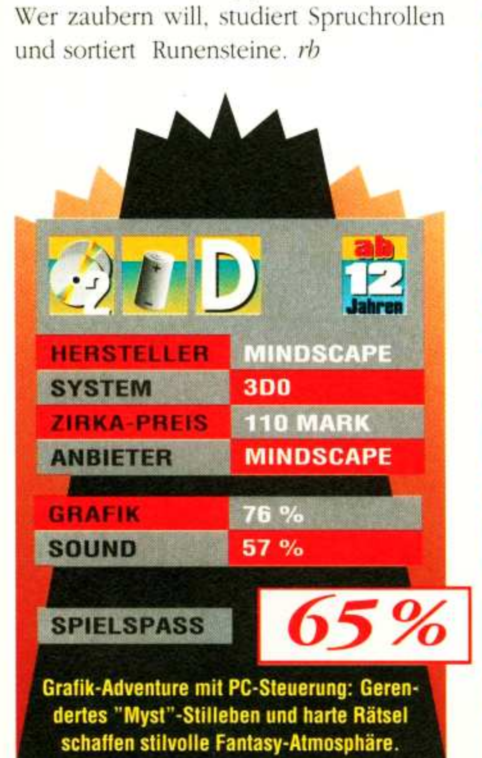
3DO

Der Fantasy-Held von Comic-Schreiber Francois Froideval ("Die Chroniken des Schwarzen Mondes") stiefelt durch Fantasy-Kulissen in PC-Tradition. Ihr betrachtet die Render-Welt aus der Ego-Perspektive und führt sämtliche Aktionen mit einem Cursor aus: Das Symbol wird als possierlicher Drachen präsentiert und zeigt mit seinem Verhalten mögliche Aktionen. Nach einem Standortwechsel wird á la "Myst" zum nächsten Renderportrait umgeblendet, bei längeren Fußmärschen wechselt "Dragon Lore" stufenlos in eine FMV-Sequenz. Aufgesammelte Gegenstände bewahrt Ihr im Ausrüstungs-Schirm auf, Käsedolch oder Zauberbuch drückt Ihr einer Charakter-Puppe in die Griffel. Wer zaubern will, studiert Spruchrollen und sortiert Runensteine. *rb*





STILLEBEN • Wie das große Vorbild "Myst" ist "Dragon Lore" ein Knobel-Abenteuer für ruhige Gemüter. Standbildwechsel und FMV-Reisen machen den Spielfluß träge, exzessives Herumklicken in verwinkelten Bauten fordert viel Geduld. Wer japanische Action-Adventure gewöhnt ist, läßt den Titel im Regal stehen, PC-geprüfte Knobel-Veteranen genießen vertrackte Rätsel und aufwendige Render-Szenerie.
Die Hintergrundoptiken sind detailliert und ähnlich stilvoll wie in "Myst", die Videosequenzen verblüffen mit hervorragender Vollbild-Darstellung. Die Rätsel werden mit jedem Fortschritt härter, bleiben aber logisch und fair. Wer noch kein anderes Grafik-Adventure gespielt hat, wird sich an den PC-typischen Klick-Puzzles allerdings die Zähne ausbeißen. Das positive Gesamtbild wird lediglich durch katastrophale Synchron-Sprecher und fantasielose Soundeffekte getrübt: Wer zum fünfzigsten Mal denselben Eulenruf hört, möchte den Polygon-Vogel am Spieß braten.



HERSTELLER	MINDSCAPE
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	76 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	65 %

Grafik-Adventure mit PC-Steuerung: Gerendertes "Myst"-Stilleben und harte Rätsel schaffen stilvolle Fantasy-Atmosphäre.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.









Entwickler: Arc, GB • **Produzent:** Thomas Marx • **Design:** Tony Porter, Byron Nilsson, Gary Tonge • **Programmierung:** Kieran Gracie (PS), Adrian Smith (SA), Daniel Thomas (CDi) • **Grafik:** Gary Tonge, Neil Pettitt, Paul Walker • **Sound:** Andi McGinty

World Cup Golf

Wie beschert man dem Spieler maximale Abwechslung? Antworten auf diese Frage gibt's gar reichlich, doch die Entwickler von „World Cup Golf" haben konsequent Prioritäten gesetzt: Anstatt möglichst viele verschiedene Plätze anzubieten, entschied man sich für jede Menge Turniervarianten. Die Ehre, als exklusive Grünflächen-Spielweise zu dienen, wurde dem Hyatt-Dorado-Beach-Kurs auf Puerto Rico zuteil. Dort warten 18 landschaftlich wunderschöne Löcher, die Grashalm für Grashalm digitalisiert wurden. Je nach Lage des Balles blickt Ihr Richtung Fahne, rund um das Spieler-Sprite sind ein halbes Dutzend Menü-Icons plaziert.

Die „Professional Edition" für Playstation und Saturn unterscheidet sich kaum vom 3DO-Original, das auch der CDi-Fassung Pate stand. Lediglich ein optisch reformiertes Schlag-Interface kündet von der Pro-Version, dafür fehlen ein paar der 15 ursprünglichen Turnier-Modi. Das ist jedoch verschmerzbar, da die einzelnen Varianten keine grundlegend verschiedene Spielweise anbieten – meistens werden nur Zählweise oder Schlagfolge bei Multi-Player-Duellen geändert. Das Teilnehmerfeld setzt sich aus maximal 32 Zweier-Teams zusammen, via Menüs könnt Ihr praktisch jedes Detail im Vorfeld einstellen. Auch unterwegs erfüllen die Options-Listen meist jeden Wunsch, von der filigranen Fußstellung bis zur Analyse der Wind- und Bodenverhältnisse.

Bei bestimmten Schlägen seht Ihr den Ballflug als kurzen FMV-Schnipsel. Das klappt aber nur, wenn Ihr z.B. beim Abschlag genau den Fairway entlangschlagt. Sobald der Ball vom Optimal-Kurs abweicht, kann das lineare FMV die Kameraposition nicht mehr korrigieren. Hätten die Entwickler Polygone statt digitalisierter Grafik verwendet (bei Playstation & Saturn technisch realisierbar), hätte man dieses Manko vermeiden können.

ab 6 Jahren	
HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	CDI
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	PHILIPS
GRAFIK	60 %
SOUND	23 %
SPIELSPASS	53 %

Aufgrund mangelnder Konkurrenz für CDi-Besitzer empfehlenswert. Spielerisch auf dem Niveau der 32-Bit-Versionen.



Auf Knopfdruck erscheinen acht Menü-Icons: Wenn Ihr z.B. die Minikarte links oben anwählt, könnt Ihr via Standbild in alle Richtungen blicken (nur Playstation & Saturn).

ab 6 Jahren	
HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	CENTREGOLD
GRAFIK	52 %
SOUND	23 %
SPIELSPASS	53 %

Umständliches Golf mit spielerischen Fehlern: Keine Chance gegen "PGA Tour Golf" oder "Actua Golf".

TRIPLE-BOGEY • Warum ausgerechnet "World Cup Golf" quer durch alle Systeme auftaucht, ist mir ein Rätsel. Gegenüber der schlappen 3DO-Fassung hat sich bei Playstation und Saturn nichts Wesentliches geändert. Bevor der erste Schläger schwingt, ist man dank der umständlichen und grafisch abschreckenden Menüführung schon genervt. Auf dem Kurs deutet nichts darauf hin, daß wir auf 32-Bit-Konsolen einlochen. Dazu kommen ein paar spielerische Mankos, die zwar ein halbwegs vernünftiges Golfen zulassen, jedoch bei der Konkurrenz nicht zu finden sind: "World Cup Golf" verfügt über kein interessantes Feature, das es von anderen Simulationen abhebt. Lediglich CDi-Anwender freuen sich über das beste Golf für ihr System – zumal es dank MPEG die beste Grafik aller drei Versionen aufweist (aber auch die längsten Ladezeiten).







Nur als Standbild ganz nett: Die unflexible Digi-Optik paßt nicht mehr in die Polygon-Epoche.



Der Einäugige unter den Blinden: Dank MPEG-Optik sieht "World Cup Golf" auf dem CDi noch am besten aus.



Andere Versionen

Die 3DO-Fassung wurde in MAN!AC 9/95 mit 53 Prozent Spielspaß bewertet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Creative Edge, USA • **Produzent:** Vince Thomason (Atari)

Baldies CD

JAGUAR

"Populous" für Atarianer: In hundert Höllen-, Eis-, Wüsten- und Buschlevels dirigiert Ihr Eure Handwerker, Bauarbeiter, Forscher und Soldaten aus der Vogelperspektive gegen drei feindliche Baldie-Clans. Handwerker sichern den Nachwuchs und basteln gemeine Fallen, Bauarbeiter errichten und restaurieren Burgen und Forschungszentren. Eure Waffenforscher tüfteln über neuen Vernichtungsmaschinen, die Eure Gegner wunderbar putzig zerlegen. Soldaten fertigen Munition und greifen mit Gewehr und Granaten an. Während Ihr die ersten Levels per Blitzkrieg für Euch entscheidet, fordern höhere Spielstufen taktische Kniffe und listige Ablenkungsmanöver. "Baldies" ist mit sauberem Scrolling und flackerfreien Mini-Sprites technisch in Ordnung, witziges Digi-Genörgel lenkt vom Dudel-Soundtrack ab. Echtzeittaktiker greifen bedenkenlos zu. *oe*

Das Baldie-Forschungszentrum hält vier Granatenhagel stand.



HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	64 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	70%

Putziger "Populous"-Clone mit hundert spielerisch abwechslungsreichen Levels, fieser Hexel-Grafik und fadem Soundtrack.

Muster von Spielraum. Tel: 09131/205093

Andere Versionen
Neben dem PC-Original existieren keine weiteren Versionen.

Entwickler: Readysoft/Eclipse, USA

Space Ace CD

JAGUAR

Don Bluth's Zeichentrickheld wird von einem "Infantaray" getroffen. Resultat der Kollission: Ace verwandelt sich in ein Kind und kann nur noch temporär als das muskelstrotzende Original agieren. Wie in "Dragon's Lair" verfolgt Ihr einen aufwendigen Animations-Streifen, sporadische Joypad-Kommandos spinnen das Abenteuer weiter oder beschwören eine witzige "Game Over"-Sequenz. Die FMV-Qualität ist mit unscharfem Bild und zerrupften Figuren deutlich schlechter als bei der 3DO-Version, die Joypad-Abfrage stellenweise zu gemächlich. Interessenten kaufen den Titel möglichst für CDi oder 3DO, die Jaguar-Version des Liebhaber-Spiels vermurkst das Animations-Flair dank schlechter technischer Ausführung. Trotzdem ärgern sich nur Fans, alle anderen weinen Readysoft's mäßig spannendem FMV-Spielchen keine Träne nach. *rb*

Gerade wurde der Roboter in zwei Hälften zersäbelt

HERSTELLER	READYSOFT
SYSTEM	JAGUAR-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	43 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	51 %

Space-Ace auf Jaguar-Kurs: Mäßig motivierende Zeichentrick-Interaktion, technisch extrem dürftig umgesetzt.

Muster von Spielraum. Tel: 09131/205093

Andere Versionen
Die 3DO-Version wurde in MAN!AC 11/95 mit 54% Spielspaß getestet. Weiterhin ist eine CDi-Umsetzung erhältlich.

Produzent: Richard Shane • **Design:** Helmut Kobler • **Programmierung:** Ron Little, Randy Carr, Hong Park • **Grafik:** Greg Savoia, Robert Terrel, Tim Elston, Tim Ryan • **Sound:** Burke Trieschmann

Captain Quazar



Durch Euer Schild vor feindlichem Beschuß gesichert überfallt Ihr einen Truppen-Bunker.

Habt Ihr den Bunker zerbombt, wendet Ihr Euch den verbliebenen Soldaten Eures Gegners zu.



Zwischen den drei Planeten-Missionen tauscht Ihr bare Münze gegen Unsichtbarkeits-Drink oder Super-Munition

Im FMV-Intro amüsiert Euch ein Rap-Video mit Plapperer Kabel Williams und Droiden-Chorgesang von Kitty Beethoven. Vor dem Einsatz zwängt sich Muskelprotz Quazar durch seine Raumschiff-Luke und verfliegt sich schon mal in den unendlichen Weiten der Galaxis.

3DO

In der Milchstraße ist der Teufel los: Ein Verbrechersyndikat terrorisiert ganze Planetensysteme und verwandelt die Einwohner in willenlose Sklaven. Nur ein Mann in unserer Galaxis kann die Invasion stoppen: Captain Quazar, dessen Bizeps, Wumme und Ego groß genug für diesen Job ist. Ihr schlüpft in Quazar's Luxuskörper und werdet auf den Wüstenplaneten Kragg versetzt, wo der Gewürzschmuggler Doobah sein Unwesen treibt. Euer erster Auftrag: Zerstört 29 Transport-Raketen und zwei Produktionsstätten der Droge. Ihr steuert Euren Muskelmann aus der isometrischen Draufsicht. Auf der Suche nach den Abschußrampen greifen Euch ständig Soldaten an, deren Nachschub erst versiegt, wenn Ihr die Truppenbaracken zerstört habt. In zahlreichen Wachhäuschen und Fässern finden sich Lebensenergie, Schlüsselkarten und neue Waffen: Euer Maschinengewehr rüstet Ihr mit durchlagender Munition auf, zu den Standard-Granaten gesellen sich Super-Bomben. Ängstliche Söldner schwenken nach Eurem Ansturm die weiße Fahne und verraten Euch Paßwörter, die Ihr für Teleporter benötigt: Je nach Code werdet Ihr in Bonusabschnitte oder Gefangenenlager gebeamt. Nach Abschluß der Mission speichert Ihr Euren Spielstand im Backup des 3DO, danach jettet Ihr zu den beiden restlichen Einsatzplaneten: Auf der Dschungelwelt nehmt Ihr es mit Zang's Terroristen-Truppe auf, im Palast auf dem Vulkan-Trabant Moog kommt es zum finalen Kampf gegen Oberfiesling Ox. *th*



Nach dem Aufsammeln der "Map Clues" erscheinen entlegene Bonus-Abschnitte auf der Levelkarte



Nicht schießen: Ihr blast den Söldner aus seiner Behausung und knöpft Ihm ein Paßwort für den Teleporter ab.

MUSKEL-MACHO • Die Produktionen von Studio 3DO halten sich hartnäckig im Mittelmaß. Auch "Captain Quazar" macht da keine Ausnahme: Die isometrische Grafik ist zwar farbenfroh gezeichnet und gerendert, wird Euch aber schon nach kurzer Söldner-Hatz durch das augenfeindliche Ruckel-Scrolling verleidet. Auch das simple "Baller alles nieder"-Prinzip fesselt trotz schwungvoller Musik und flüssiger Steuerung nur kurz: Ihr wartet vergeblich auf intelligente Rätsel und abwechslungsreiche Level-Konstruktionen. Leider sind die drei Planeten übertrieben aufgeblasen, speichern ist wie so oft nur nach dem Abschluß einer kompletten Welt möglich. Kleinere Abschnitte mit vielfältigen Aufgaben hätten auf meine Motivation Wunder gewirkt, doch zumindest finden ausdauernde Weltenretter genügend Extraleben im harten Superhelden-Alltag.











Ihr hastet übers dampfende Bodenblech und pustet die Gewürzmaschine weg. Unten wartet der Teleporter zum nächsten Abschnitt – hoffentlich habt Ihr Euch das Paßwort notiert.



HERSTELLER	STUDIO 3DO
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	3DO LTD
GRAFIK	68 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	61 %

Markantes Kinn & Schmalzlocke: Schwungvolle Heldenparodie in monotoner Action-Umgebung und uferlosem Einsatzgebiet.

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Frontier, USA • **Produzent**: Duncan Kershaw • **Design**: Peter Irvin & David Braben • **Programmierer**: Peter Irvin • **Sound**: Adam Salkeld • **Grafik**: Aggy Finn, Chris Mullender & Reece Millidge

Darxide

32X

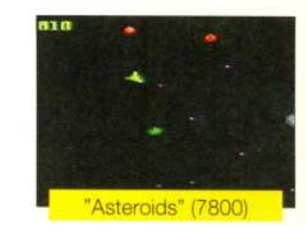
Als Patrouillen-Flieger einer Raum-Navy-Außenstation seid Ihr immer im Dienst: Meteoriten drohen die Raumstation zu rammen, besoffene Aliens schwirren durch Euren Quadranten und ballern ziellos durch den Raum. Als junger Kadett besteigt Ihr Euren Jäger und setzt dem Treiben ein Ende. Euer erster Auftrag ist die Vernichtung von Asteroiden: In Polygon-intensiver 3D-Perspektive zerbröselt Ihr unter Zeitdruck umherstrudelnde Felsen. Mit "A" und "C" bestimmt Ihr die Geschwindigkeit Eures Gleiters, mit "B" feuert Ihr den Laser ab. Habt Ihr einen Meteoriten zerstört, gibt er ein Schild- oder Energie-Extra frei. In höheren Missionen steigt die Anzahl der Felsbrocken, Aliens jagen Euch durch den Raum und es gilt, schiffbrüchige Astronauten aufzusammeln. Sinkt Eure Energie auf Null, vertrödelt Ihr zuviel Zeit oder vergeßt einen Kollegen im Raum, müßt Ihr den Level wiederholen. *oe*

MBiT 16 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	56 %
SOUND	37 %
SPIELSPASS	36 %

Billiger "Asteroids"-Clone in ruckliger 3D-Grafik, mit dämlichen Gegnern und kaum Abwechslung.

Geklaut: Oldie-Fans kennen das "Darxide"-Spielprinzip aus "Asteroids" bzw. "Mine Storm": Bis auf die Energie-Extras und die Raumkollegen zum Aufsammeln wurden alle Elemente 1:1 übernommen.



"Asteroids" (7800)

Bordcomputer gab's im Vorbild nicht: Anvisierte Ziele werden mit einem pixeligen Fadenkreuz markiert.

MINE STORM 3D • Schlecht kopiert ist nicht halb gewonnen: Bis auf die ordentliche Steuerung haben die "Darxide"-Entwickler so ziemlich alles verbockt. Trotz Mini-Radar habt Ihr kaum Übersicht. Gegner düsen ziellos durch den Raum, und die kratzigen Digi-Stimmen und schläfrigen Hintergrundmelodien sind eine Beleidigung für jeden Kosmonauten. Die "animierten" Zwischensequenzen gleichen eher einer Diashow, die Levels unterscheiden sich optisch kaum. Wer Asteroiden zerstören will, besorgt sich auf dem Flohmarkt ein Atari 7800.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Parallax, USA • **Produzent:** Alan Pavlish (Interplay), Jacob Buchert • **Design:** Mike Kulas, Matt Toschlog • **Programmierung (Playstation)**: John Slagel • **Sound**: Mike Regan (SoundDelux), Gregory Allen, Charles Deenen • **Musik**: Peter Steele, Type O Negative, Ogre (Skinny Puppy), Mark Walk

Descent


Schön, aber tödlich: Die unterirdischen Lavaseen explodieren unter Beschuß und zerstören Euer Schutzschild.


Um die Partikelstürme bildschirmfüllend zu genießen, schaltet Ihr das Cockpit aus. In der PAL-Version seht Ihr dann englische Texte statt der japanischen Schrift.

Am Ziel Eurer Wünsche: Der Reaktor verglüht unter Euren Laserstrahlen – jetzt nichts wie weg zum Ausgang.

Die besten Lichteffekte der Playstation-Welt: Eure Laser-Salven hinterlassen einen feurigen Schimmer und beleuchten für Sekundenbruchteile Gänge und Hallen. Auf den Bildern unten seht Ihr einen Gang kurz bevor (oben) und kurz nachdem (unten) Ihr Eure Laserkanone abgefeuert habt: Der bläuliche Widerschein Eures Laser verschwindet in den Tiefen des Stollens.





Über die lieblosen 1:1-Umsetzungen alter PC-Kamellen hat MAN!AC schon öfters genörgelt. Es gibt aber auch Computerspiele, über die sich Konsolen-Fans freuen – selbst wenn seit der Original-Veröffentlichung schon ein Jahr vergangen ist und die Programmierer kaum einen Pixel an der Vorlage änderten. Bullfrogs "Magic Carpet" gehört zu dieser Sorte von Spielen, aber auch Interplays Minen-Massaker "Descent". Letzteres wird der Definition von einem 3D-Spiel gerecht und stürzt Euch mit voller Bewegungsfreiheit in einen Strudel der Explosionen und Laserstrahlen. In "Descent" geht es buchstäblich drunter und drüber.

Als ein Roboteraufstand die Bergwerksplaneten unseres Sonnensystems erfaßt, werdet Ihr zu Hilfe gerufen, um die Metallmonster zurück in die Schicht zu treiben. Da die Roboter die Minen aber zu gewaltigen Reproduktionsfabriken umgebaut haben, beschließt man, die Bergwerke kurzerhand zu sprengen. Das Herz jedes Minenkomplexes ist ein Reaktor, den Ihr finden und beschießen müßt, um den Selbstzerstörungsmechanismus auszulösen. Läuft der Countdown, wird's Zeit nach einem Ausgang zu suchen. Doch, halt: Die Stahl-Revoluzzer haben menschliche Geiseln genommen und in unterirdische Zellen eingebunkert. Eure Artgenossen solltet Ihr bergen, bevor eine Megaexplosion den Planeten zu Staub zerbläst.

Auf den ersten Blick erinnert Euch jedes "Descent"-Bergwerk an eine ganz normale 3D-Welt: Wände aus Stahl und Stein, Hallen, elektrische Türen, Lava- und Säureseen. Erst wenn Ihr Euch im Cockpit festgezurrt habt, merkt Ihr, daß "Descent" mehr ist als die xte Neuauflage eines indizierten 3D-Spiels. Ihr könnt nicht nur gasgeben und lenken, sondern Euch auch seitlich überrollen, Saltos und Schrauben fliegen. Um Euer Flugvehikel im 3D-Raum zu lenken, benötigt Ihr alle Knöpfe und Taster. Vier verschiedene Joypad-Belegungen werden Euch vorgeschlagen, außerdem dürft Ihr einen analogen "Flight Stick" anstöpseln. Um in den verschachtelten Stollen einen Rest an Übersicht zu bewahren, ruft Ihr eine 3D-Karte auf, die Ihr zoomen und beliebig drehen könnt. In diesen Minenplan sind auch die Türen eingezeichnet, die Ihr nur mit einem farbigen Schlüssel öffnen könnt. In jedem Level findet Ihr genau einen blauen, einen gelben und einen roten Schlüssel. Der letzte öffnet Euch den Weg zum Tunnelabschnitt, in dem der Reaktor verborgen ist.

Neben Geiseln und Schlüsseln sammelt Ihr Extrawaffen und Energie. Letztere findet Ihr als blaue Kugeln (für Euer Schild) oder als goldenen Tropfen, die Eure Waffenkammer aufladen. Auch

TUNNELTRAUMA • Vergeßt Begriffe wie "Oben" und "Unten", wenn Ihr in die gewaltigen "Descent"-Bergwerke aufbrecht: Ihr rast in alle Richtungen, dreht und wendet Euch. Ein Abgrund wird zum Gang, der Boden zur Decke. Ihr rauscht kopfüber durch finstere Passagen und taucht ballernd in einer hellerleuchtenden Robot-Zentrale wieder auf. Trotz flexibler Flugroute ist "Descent" ein vollblütiges Actionspiel, das abgesehen von Sonderwaffen und plötzlich auftauchenden Feinden kaum Überraschungen bereithält. Der 360°-Rausch entschädigt Euch für das schnörkellose Spieldesign. Verglichen mit der PC-Version ist "Descent" gekonnt umgesetzt und enthält die besten Lichteffekte der Playstation-Welt. Die Steuerung ist griffig, die Intelligenz Eurer Feinde verblüffend: Die Metallbiester spielen Versteck, legen Hinterhalte und stürzen sich aus Winkeln auf Euer Raumschiff.


Neben einigen Felswänden bersten auch Stahltüren unter Eurem massiven Beschuß. In der Zelle...


... winken Euch Geiseln. Ihr solltet sie retten, bevor Ihr die Mine in die Luft jagt. Zwingend notwendig ist das aber nicht.


Blickt Ihr nicht mehr durch, schielt Ihr auf die zoom- und rotierbare 3D-Karte – dann checkt Ihr gar nichts mehr!

Andere Versionen
Trotz früherer Ankündigungen sind derzeit keine anderen Versionen in Arbeit.





Ist der Reaktor gesprengt, jagt Ihr zum Ausgang – mit etwas Glück erlebt Ihr eine furiose Fluchtsequenz.



Verliert Ihr ein Leben, bleiben Eure Waffen auf dem Schlachtfeld zurück. Düst hin und holt sie Euch wieder.

bestimmte Levelpassagen dienen als Ladestation für Eure Energiewaffen – fliegt durch, und mit einem metallischen Summen füllen sich die Munitionskammern. Neben der Bordkanone, die Ihr vom Zwillingsgeschütz zur flächendeckenden Plasmaschleuder ausbaut, verteidigt Ihr Euch mit Raketengeschossen. Doch Vorsicht: Eure Raketen detonieren mit verheerendem Radius. Wer im Eifer des Gefechts planlos mit Geschossen um sich wirft, verglüht im eigenen Raketenfeuer. *wi*

Muster von Game Activity, Schweiz. Tel: CH-041/4108445

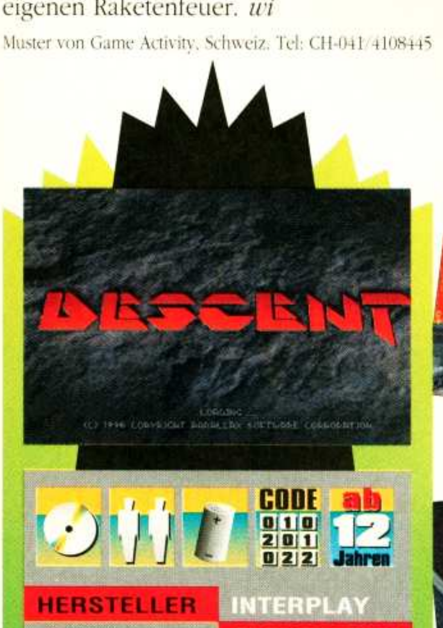












GRAFIK	83 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	83 %

Bitte anschnallen: Laser-Feuerwerk in verwinkelter 360°-Kulisse. Das wildeste & beste (nicht indizierte) 3D-Ballerspiel.

Entwickler: Hal, J

Kirby`s Dream Course


Bevor Kirby auf dem nächsten Kurs landet, gibt er mit zwei Kumpels noch eine Tanzeinlage zum besten.


Kirby im Landeanflug aufs Loch: Im Lern-Modus hilft Euch die Joypad-Abbildung links oben.

Reinstecken und losspielen: Der Held persönlich führt Euch alle wichtigen Kirby-Manöver vor.

Aufmerksame MAN!AC-Leser haben die Japan-Entwickler "Hal" schon in MAN!AC 2/96 entdeckt: Die Kirby-Spezialisten gehören zum Nintendo-Dreamteam und programmieren derzeit die "Kirby's Dream Course"-Variante "Kirby Bowl" für das Nintendo 64. Statt Kirby jedoch mit einem imaginären Queue über die Bahn zu schubsen, lenkt Ihr den roten Hosenmatz in Echtzeit durch rasende 3D-Welten: Kirby gibt Gas.

SN

Während japanische Kids schon seit 1994 das pummelige Kopfkissen Kirby durch Golfbahnen kicken, kennen ihn europäische Spieler bislang nur als Jump'n'Run-Held.
An Kirby's Seitensprung ins Golfgewerbe ist King Dedede schuld: Der fiese Diebeskönig hat doch tatsächlich alle Sterne von Kirby's Himmel geklaut und sie auf seinem Minigolfplatz verteilt. Kirby tritt als Golfball zur Wiederbeschaffung an, Ihr schubst ihn durch sechs Kurse mit je acht Bahnen: Nachdem Ihr ein Icon gemalt und Euch so im eingebauten Speicher-RAM verewigt habt, findet Ihr Euch auf der ersten isometrischen Bahn wieder: Das Spielfeld ist mit bunten Karos übersät, die Steigungen und Gefälle deutlich aufzeigen. Allein oder zu zweit gilt es, möglichst viele Sterne einzusammeln, berührt Kirby einen der herumwackelnden Gegner oder lenkt Ihr Kirby ins Leere, seid Ihr eine von vier Tomaten los, die als Eure Stoß-Energie fungieren. Ist die Energie verpulvert, verliert Ihr eines von drei Leben. Der letzte Stern auf jeder Goldbahn verwandelt sich jeweils in das Loch, durch das Ihr die Welt verlaßt. Per Steuerkreuz dirigiert Ihr eine gepunktete Linie, die Kirby's Flugbahn markiert, mit "B" holt Ihr zum Schlag aus. Dabei bestimmt Ihr die Wucht des Schlages und könnt mit einem praktischen Zielkreuz dem roten Pummelchen einen Drall versetzen. Während Ihr am Anfang nur mit bremsendem Sand, Wasser und Gefälle zu kämpfen habt, nützt Ihr später Drehplatten, Kickpfeile, Warps, Gebläse und Rollschienen, die oftmals die Randbegrenzung einer Welt ersetzen.
Obendrein sammelt Ihr Fallschirme, Sprungfedern und Tornado-Extras, die Kirby ungeahnte Kräfte verleihen: Ihr schießt ihn hoch in die Luft und laßt ihn langsam zu Boden segeln, hüpft über störende Bäume und Gegner hinweg und wirbelt ihn als ferngesteuerten Tornado durch komplizierte Zick-Zack-Kurse. Gelingt es Euch, eine Welt mit nur einem Stoß zu beenden, kassiert Ihr ein Extraleben und geht als Held in die High-Score-Liste ein. Nach jedem Kurs versorgt Euch Kirby mit einer Statistik Eurer Leistungen und verewigt Gesamt-Rekorde im Golfclub-Buch. *oe*

JAPAN-STYLE • Wie ich ausgeflippte Japan-Spiele liebe: Bunte Knuddelakteure mit Kulleraugen, schräge Oberwelten und taktische Facetten – "Kirby's Dream Course" habe ich sofort in mein Herz geschlossen. Steuerung und Spielbarkeit sind hervorragend aufeinander abgestimmt, die nützliche Hilfslinie gibt der präzisen Handhabung den letzten Schliff. Die gelungene Mischung aus Golf, Billard und Jump'n'Run motiviert ungemein, in vielen Levels sind mehrere Lösungswege denkbar und müssen alle ausprobiert werden. Die eigenwillige Grafik ist für Super-Nintendo-Verhältnisse akzeptabel, man merkt dem Spiel die zwei Jahre jedoch an. Auch die Dudelmelodien im Hintergrund wirken etwas altbacken, ein paar flippigere Kompositionen hätten nicht geschadet. Als notorischer Sportspielmuffel macht's mir auf jeden Fall mehr Spaß als alle anderen Golfvarianten.



Gut gezielt ist halb getroffen: Die gepunktete Linie zeigt Euch Kirby's Flugbahn – wenn Ihr mit voller Kraft schlagt und den roten Tropf in der Mitte trefft.



HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	67 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	76%

Japanophile Minigolf-Abart mit Blasebalg Kirby: Witzig, spannend & dank 48 Bahnen erfrischend abwechslungsreich.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen angekündigt.

Entwickler: Sculpured Software, USA.

Wrestlemania



Das Combo- und Special-beladene Wrestling spielt sich auf dem Mega Drive etwas flüssiger als auf dem Super Nintendo. Dafür leiden die Wrestler an Pixelausschlag und krächzen erkältet ihre Kampfschreie. Gute Besserung! *oe*

HERSTELLER	ACCLAIM
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	69 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	68%

Andere Versionen
Die Nintendo-Variante testeten wir in Ausgabe 12/96, das Playstation-WWF in 1/96.

Entwickler: Clockwork Tortoise, USA • **Produzent:** James Maxwell • **Programmierung:** Andrew Green, John O'Brien • **Grafik:** Robert Hemphill, Noel Hines, Chris George • **Musik:** Burke Trieschmann

Batman & Robin CD



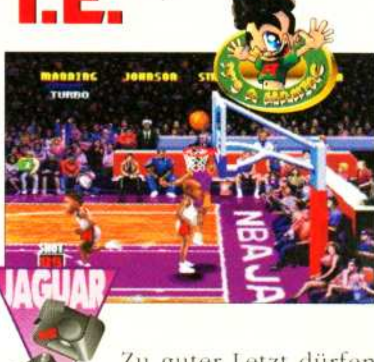
Kein Update der Modul-Version, sondern ein eigenständiges Spiel mit soliden FMV-Szenen und grafisch imposanten 3D-Renn-Levels. Dabei rast Ihr in Batmobil und Batwing durch Gotham's Highways. Tolle Optik, ordentliches Action-Rennspiel. *mg*

HERSTELLER	SEGA
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	74 %
SOUND	X %
SPIELSPASS	57%

Andere Versionen
Test der spielerisch unterschiedlichen Modul-Fassung in MAN!AC 7/95 (68%).

Entwickler: High Voltage Software

NBA Jam T.E.



Zu guter Letzt dürfen auch Jaguar-Fans das beste Action-Basketball in einer professionellen Heimversion genießen: Gegenüber den Adaptionen für Playstation & Saturn gibt's keine nennenswerten Unterschiede, ein bis vier Spieler legen los. *mg*

HERSTELLER	ATARI
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	60 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	87%

Andere Versionen
Test der Playstation-Fassung in Ausgabe 11/95, Saturn-Version in 2/96 (beide 87%).

Produzent: Bill Rehbock • **Design:** Cyan, USA • **Programmierung (Jaguar):** Scott Sanders • **Grafik:** Robyn Miller, Chuck Carter • **Musik:** Robyn Miller

Myst CD



Verträumte Landschaften, behutsame Soundeffekte und knackige Rätsel. Gegenüber anderen Versionen gibt's keine Mäkel, erfreulich ist der flinke Aufbau der gerenderten 3D-Standbilder – deutlich schneller als z.B. auf dem 3DO. *wi*



HERSTELLER	ATARI
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	69 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	73%

Andere Versionen
Erschienen sind identische Versionen für 3DO und Saturn (bald auch Playstation).

Entwickler: Arc Developments, GB

Johnny Bazookatone

In der Hölle ist der Teufel los. El Diablos Überwachungssatelliten übertragen Bilder von einem Gig des irdischen Rockstars Johnny Bazookatone und inspirieren den Höllenfürsten zu einem diabolischen Plan: Luzifer wird die Welt als Rockstar erobern! Weil Satan das nötige Talent fehlt, entführt er Johnnys Band und Lieblingsgitarre Anita.

Rock-Idol Johnny fackelt nicht lange und ballert mit seiner Bazooka-Gitarre die Tore zum Hades um. Doch bevor Ihr den Höllenfluß Styx überquert und Fährmann Charon die Skelett-Flosse schüttelt, müßt Ihr Render-Locke Johnny durch den Zombie-Knast Sin Sin lotsen. Alle paar Meter krabbeln knochige Sträflinge aus ihren Ruhestätten und schmeißen Euch ihre Schädel an die Birne, eine kurze Salve mit der Gitarre zerbläst die Untoten in Knochensplitter. Wird Euch der Zombie-Trubel zu bunt, holt Ihr zum Mega-Riff aus: Johnny lädt seine Gitarrenknarre auf und bläst mit einer Schallwelle alle Monster auf einmal um. Als cooler Rockstar legt Johnny einen eher gemütlichen Trott an den Tag, aber auf Knopfdruck fegt Klein-Elvis mit Pogo-Schritt durch die schräge Render-Szenerie. Johnnys Veitstanz nutzt Ihr als Anlauf, besonders weite Schluchten oder stachlige Rosenbeete nimmt Johnny mit Gitarrenrückstoß: Euer Sprite hopst in die Luft, hält die Wumme nach unten und ballert sich mit martialischem Rock über das Hindernis.

Für das Intro renderte U.S. Gold einen Videoclip um Johnnys Band zusammen. Wer sich auch nach dem Spiel berieseln lassen will, legt sich die Sega-CD zu: Nur der Saturn-Version ist eine Audio-CD mit der kompletten Videospielmusik beigelegt.











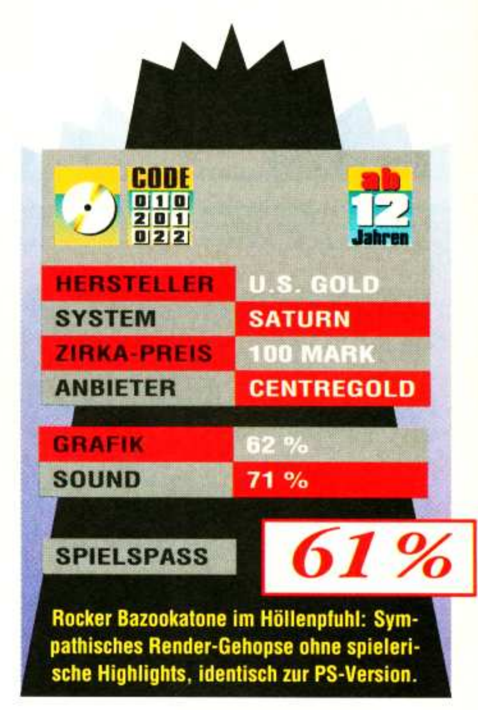
Gitarren-Knarre gegen Posaunisten: Bevor das Trötenmonster aufgibt, müßt Ihr Euch mehrmals mit dem Gitarrenrückstoß auf die andere Seite rüberballern.



Ihr überquert den Höllenfluß Styx: Fährmann Charon verlangt ein Silberstück für die Fahrt.

Am Ende jeder Unter-Welt wartet einer von El Diablos miesen Imps: Die knallroten Teufelchen sind eifrige Fernsehgucker und schlüpften ins Outfit ihrer liebsten TV-Stars: Luzifers Schergen hopsen im Kun-Fu-Dress durch den Level, verkleiden sich als römischer Zenturio oder lassen sich Spock-Ohren und Laserknarre stehen. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/556140

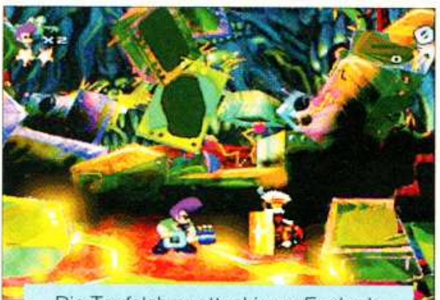


CODE 010 201 022 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	CENTREGOLD
GRAFIK	62 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	61 %

Rocker Bazookatone im Höllenpfuhl: Sympathisches Render-Gehopse ohne spielerische Highlights, identisch zur PS-Version.

ROCK-BEEF • Zunächst begeistert "Johnny Bazookatone" mit neuem Heldenimage, doch auf den zweiten Blick beschränkt sich die Innovation auf das witzige Szenario und die ungewöhnliche, aber griffige Steuerung. Die Präsentation ist mit tollen Rockstücken und witziger Render-Szenerie zwar rundum gelungen, doch wurden eiserne Hüpf-Gesetze mit Füßen getreten. Oft könnt Ihr Verzierungen und wichtige Hintergrundelemente nicht voneinander unterscheiden, die Bedeutung der Continue-Option hat man wohl mit dem Paßwort verwechselt: Nach der Continue-Wahl wird der frustrierte Johnny wieder in den ersten Level einer Welt verfrachtet. So beißen sich nur Enthusiasten durch den monströsen Hades: Schade um das clevere Level-Design und den netten Helden, mir sind Johnny und seine Monster-Wumme trotz Schönheitsfehlern ans Herz gewachsen.



Die Teufelchen attackieren Euch als römische Zenturien, im Bruce-Lee-Stil oder als spitzohriger Spock-Verschnitt.



Wenn Johnny über die Hotelsessel latscht, werden die Sitzgruppen zwecks Absprung nach oben geschraubt.



CODE 010 201 022 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	CENTREGOLD
GRAFIK	62 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	61 %

Radikales Render-Jump'n'Run um Rockstar Bazookatone: Trotz flauem Spieldesign witzig präsentiert.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Sunsoft, J

Galaxy Fight

Die Universal Warriors kehren zurück: Vor einem Jahren schlugen sie sich auf dem Neo-Geo die Köpfe ein, ab März suchen sie auch deutsche Saturn-Besitzer heim. Acht Figuren stehen zur Auswahl: Von Laserwaffen-Rolf bis Sumpfmonster-Gunter gibt's für jeden Spieler das passende Pendant. Wer auf niedliche Japano-Mädels mit Plüschhandschuhen und roten Haaren steht, entscheidet sich für Roomi – die einfallsreichste und attraktivste Spielfigur im "Galaxy Fight". Jeder Kampf findet auf einem anderen Planeten des fiktiven Sunsoft-Universums statt.

Ein interessantes Feature versteckt sich im Option-Menü: Jede Spielfigur verfügt über die üblichen "Street Fighter"-Specials, die per Tastenkombination ausgelöst werden. Wer das Config-Menü aufruft, kann die komplizierten Kombos auf die Taste seiner Wahl legen. *oe*



Feuer frei: Die Spielfigur mit dem gewagten Namen "Rolf" ballert mit seiner Laserpistole.

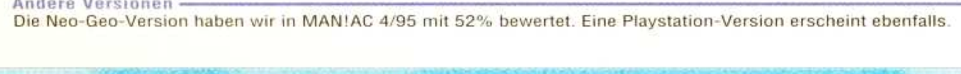
ab 16 Jahren

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	58 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	52 %

Prügelspiel, das keiner braucht: Triste Grafik, einfallslose Spielfiguren und konventionelle Steuerung.

Als Inspiration für die Charaktere dienten den Grafikern nicht nur Figuren aus japanischen Animes, auch "Universal Soldier" Jean-Claude van Damme mußte herhalten: Rolf stammt ebenfalls aus dem geheimen Regierungsprojekt und ist genauso ausgerüstet.

UNIVERSAL-REINIGER • Grmpf! Schon auf dem Neo-Geo hat sich Sunsofts Prügel-Premiere durch peinlich-einfallslose Grafik und null Neuerungen disqualifiziert. Die Saturn-Umsetzung entspricht dem Original: Ruckiges Scrolling, augenfeindlicher 3D-Zoom und eine Farbpalette, die aus Sohnemanns Wasserfarbkasten stammen könnte. Spielerisch dümpelt "Galaxy Fight" im Mittelmaß: Steuerung wie bei "Street Fighter", aber keine Eigenheiten oder Neuerungen. Weiteres Manko: Die Spielfelder sind nicht begrenzt – einige Gegner hauen einfach ab...



Andere Versionen

Die Neo-Geo-Version haben wir in MAN!AC 4/95 mit 52% bewertet. Eine Playstation-Version erscheint ebenfalls.

Entwickler: Software Creations, GB

Cutthroat Island


Satte Beute: Kräftige Piratenkrieger hinterlassen nach ihrem Ableben Extraleben und Bonusenergie.

Die Fechtkunst will gelernt sein: Haltet Euch stets den Rücken frei und wirbelt den Halunken mit dem Degen vor der Nase herum. So haltet Ihr sie auf Abstand.

Statt nur einen imaginären Schatz zu jagen, dürft Ihr in "Cutthroat Island" echten Gewinnen nachstellen: Habt Ihr das Spielziel erreicht, eröffnet sich ein Bildschirm mit drei Fragen. Wer die richtigen Antworten mit zum 31. Mai '96 einschickt (bitte nicht an die MAN!AC), hat Chancen auf eine viertägige Reise nach Las Vegas, eines von 50 "Cutthroat Island"-T-Shirts oder zwei von 200 Karten für den Kinofilm.

SN

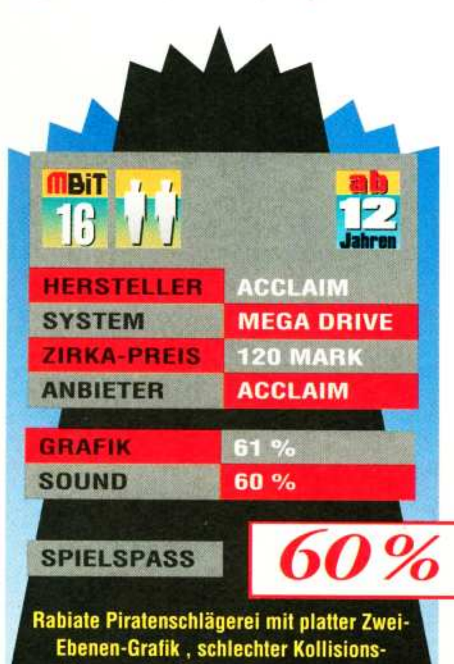
MD

Poliert die Enterhaken und hißt die Segel, als Freibeuter Morgan Adams oder William Shaw betretet Ihr den Strand der Filmumsetzung "Cutthroat Island". Fünf goldene **Schatztruhen** warten in neun Wüsten-, Stadt- und Dschungel-Levels auf einen kecken Piraten, der ihr Geheimnis lüftet. Nachdem Ihr Euren Degen-Favoriten gewählt habt, findet Ihr Euch in den Gefängnismauern des Insel-Verwalters wieder. Um Euren Kumpel zu befreien, müßt Ihr die Garde niederstechen: Euer Held fuchtelt anfangs mit einem Säbel und teilt Tritte sowie Schläge aus, Messer, Pistolen und Bomben findet Ihr am Wegesrand. Außerdem rennt Euer Pirat seine Feinde mit einer Sprintattacke über den Haufen und kontert im Nahkampf mit Würfen und Superkicks. Euer Kampfgeist (angezeigt durch eine ominöse Energieleiste) erhöht sich mit jedem erfolgreichen Treffer und jeder weitere Schlag hinterläßt tiefere Wunden im Gegner. Verpassen Euch jedoch die Feinde einen Hieb, verliert Ihr die Superkräfte. Am Strand, im tiefen Busch und auf einem Piratenschiff duelliert Ihr Euch mit runzeligen Messerstechern und säbelschwingenden Holzbein-Piraten, hangelt Taue und Lianen entlang und rast mit einem Leiterwagen über heranstürmende Halunken. In der Schatzhöhle angekommen, wartet schließlich die letzte Truhe und hoffentlich auch der Schatz auf Euch. Piksen Euch die Gegner jedoch zuviele Löcher ins Gewand, bleibt Euch immer noch eines von drei Leben. *oe*

SEEMANNSGARN • Noch bevor deutsche Geena-Davis-Fans ihren Star im Hollywoods Millionenspektakel bewundern dürfen, trudelt die Umsetzung ein: Obwohl sich Euer Pirat flott steuert und über einige Kampftechniken verfügt, fehlt "Cutthroat Island" das Schlachtambiente. Eure Feinde kennen keine Gnade und schnibbeln unfair auf Euch ein, die Kollisionsabfrage ist etwas schlampig, und einige Eurer gewagten Attacken gehen ins Leere. Hinzu kommen Levels zum stupiden Auswendiglernen, wie die Hindernisfahrt mit dem Leiterwagen. Da die Animationen und Hintergrundgrafiken sich auf das Nötigste beschränken, gleichen sich Mega-Drive- und Super-Nintendo-Versionen inhaltlich wie optisch. Uninspirierte Musikstücke und fade Soundeffekte tun ein übriges – irgendwie paßt das Spiel zum katastrophalen Einspielergebnis des Films in den USA.



Fechtstunde für Piraten: Im Laufe Eures Abenteuers lernt Ihr neue Spezialattacken dazu.

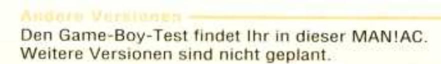


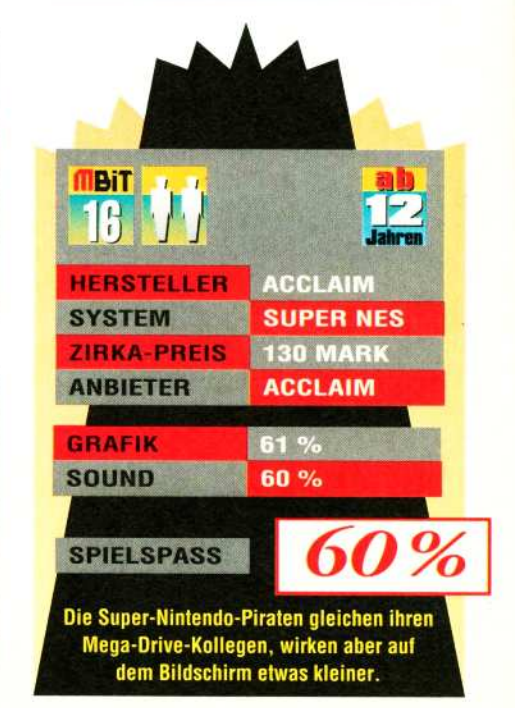
HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	61 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	60 %

Rabiate Piratenschlägerei mit platter Zwei-Ebenen-Grafik, schlechter Kollisionsabfrage und unfairem Gegnerverhalten.


Gleicht ist er platt: Morgan Adams und William Shaw überrollen ihre Feinde im Akkord.


Rasendes Duell auf dem Dach einer Kutsche: Aus dem Vordergrund beschießen Euch dumpfe Kanonen.


Andere Versionen
Den Game-Boy-Test findet Ihr in dieser MAN!AC. Weitere Versionen sind nicht geplant.



HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	61 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	60 %

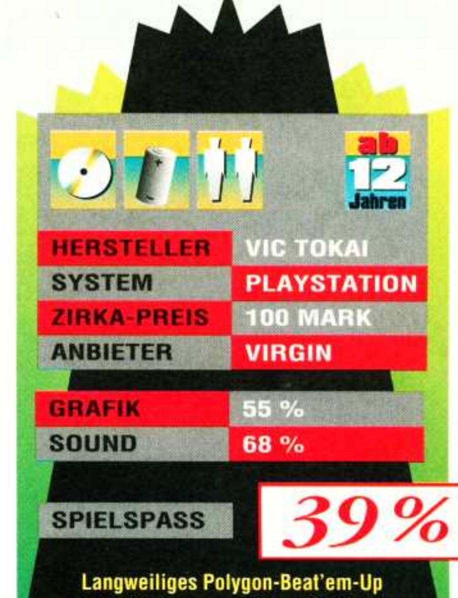
Die Super-Nintendo-Piraten gleichen ihren Mega-Drive-Kollegen, wirken aber auf dem Bildschirm etwas kleiner.

Entwickler: Kronos Digital Entertainment • **Produzent:** Stan Liu, Albert Co • **Design:** Stan Liu, Francis Co, Albert Co • **Programmierung:** Feng Hu, Joseph Lee • **Grafik:** Albert Co, Francis Co • **Sound:** Carlton Liu

Criticom

Die machthungrige Rasse der "Auserwählten" dominiert das Universum, bis eines Tages die Quelle ihrer Macht gestohlen wird: Kaum ist die mystische Reliquie verschwunden, buhlt die interplanetare Beat'em-Up-Elite um die Vorherrschaft. Alle acht Helden wollen das Artefakt in die Finger kriegen und steigen als Polygon-Prügler in einen zeitgemäßen 3D-Ring. Während Höllen-Braut-Demonica ihren Kontrahenten mit Krallen zerfetzt und Roboter S.I.D. mit massiver Stahlklaue losprügelt, gehen die anderen Teilnehmer bewaffnet ins Duell. Im ersten Gefecht müßt Ihr Euch mit magerem Special-Repertoire begnügen, nach jedem siegreichen Turnier lernt Euer Held eine Kombination dazu und speichert sein Können per Paßwort. Wer gegen einen Kumpel prügelt, gibt seinen Code ein und überrascht die Konkurrenz mit neuen Manövern. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Nach dem üblichen Render-Intro folgt für jeden Charakter ein individueller Vorspann. Ihr seht Eure Figur in Aktion und erfahrt um deren Turnier-Motivation.



Die Arena ist rund wie in "Toshinden": Purzelt ein Kontrahent von der Plattform, hat er das Duell verloren.

PRÜGEL-CLONE • Sämtliche "Criticom"-Manöver wurden "Toshinden" und "Virtua Fighter" entliehen, die Kopien zudem mit schludriger Steuerung und grober Ruckel-Optik verhunzt. Die Joypad-Abfrage ist für einen sinnvollen Special-Einsatz zu träge, dadurch arten die meisten Duelle in unbeholfenen Schlagabtausch aus: Bis zum Rundenende seid Ihr selig eingeschlummert. Einziges Plus-Argument neben dem bombastisch arrangierten Soundtrack: Nach der Paßwort-Eingabe steigt Euer Kämpfer in neuer Garderobe in den Ring.

Andere Versionen
Den Test zur Saturn-Version lest Ihr in der nächsten MAN!AC.

Entwickler: Iguana Entertainment

NFL Quarterback Club '96



Nach einem Touchdown könnt Ihr per Field Goal nochmal Punkte sammeln

Die Endzone ist in Sicht: Spielt Euer Quarterback den freilaufenden Spieler an, kommt's mit etwas Glück zum Touchdown.

Euren Spielzug solltet Ihr Euch gut überlegen. Die Auswahl findet in einem leicht bedienbaren Menü statt.

SN

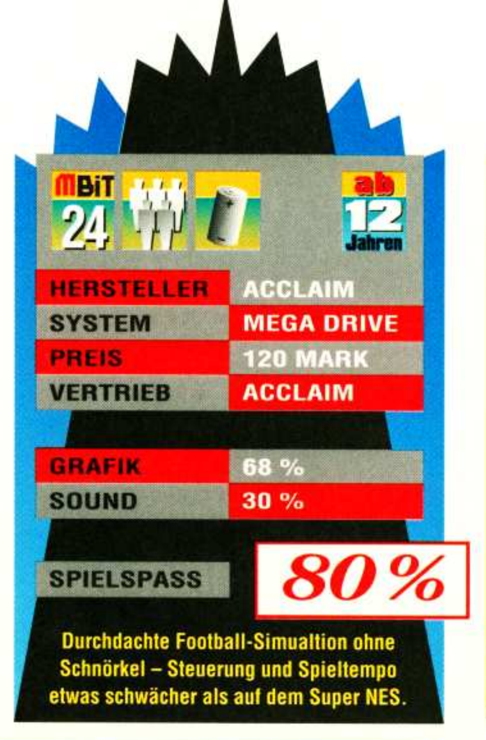
MD

Auch Acclaim läßt sich den lukrativen Sportspielemarkt für Fortsetzungen nicht entgehen: Genau ein Jahr nach dem Football-Debut "NFL Quarterback Club" geht der '96er Jahrgang an die Konsolen-technische Line of Scrimmage. Weggefallen sind die kuriosen QB-Wettbewerbe des Vorjahres, dafür dürft Ihr dank aller verfügbaren Lizenzen mit den Originalteams der NFL und deren kompletter Spieler-Roster mit fast allen Stars dem Lederoval hinterherjagen. Im Trainingsmodus übt Ihr Paßwurf, Paßfänge oder Blocks für Eure Runningbacks, zudem erschafft Ihr bis zu zehn eigene Spieler, die Ihr in einem Team unterbringt und deren Fortschritte Ihr in ausführlichen Statistiken verfolgt. Fühlt Ihr Euch fit genug, geht's ab in die NFL: Von Pre-Season-Freundschaftsspielen über eine komplette Saison samt Playoffs bis zum Superbowl und der Pro-Bowl-Party ist alles vertreten, wonach der akribische Fan verlangt.

Das Spiel verfolgt Ihr wie beim Vorgänger aus der gewohnten Perspektive schräg hinter dem Quarterback. Ihr wählt aus verschiedenen Formationen und habt ein umfangreiches Playbook für Abwehr und Angriff zur Verfügung, dessen Spielzüge auf Wunsch auch spiegelverkehrt ausgeführt werden. Coach-Aufgaben fallen neben den Feldaktionen ebenfalls an: Tauscht erschöpfte Spieler aus oder stellt Eure Audibles neu zusammen. Sogenannte Signature-Plays, also individuelle Spezialaktionen der vertretenen Spielmacher, erhöhen die Identifikation mit Euren Lieblings-QBs. Der herausfordernde Simulations-Modus wurde erheblich aufgestockt: Wieder müßt Ihr knifflige Spielsituationen aus Vergangenheit, Gegenwart und NFL-Zukunft lösen. Spielstände hält die eingebaute Batterie fest, mit passenden Adaptern können bis zu fünf Kumpels mitspielen.

Der Entwickler Iguana Entertainment arbeitete seit 1992 als freier Software-Hersteller u.a. für Sunsoft und Acclaim. Seit 1995 gehört die Firma zu den hundertprozentigen Acclaim-Töchtern – wie Sculptured Software und Probe.

AUF EIN NEUES • Und noch ein Hersteller hat den Teufelskreis der Updates entdeckt. Die 96er Version des "QB Club" bietet wieder viel fürs Geld: Jede Menge Spielmodi fordern den Ehrgeiz geduldiger Footballfans. Die Aktionen auf dem Feld erinnern nach wie vor frappierend an den Klassenprimus "Madden", ohne jedoch das Vorbild zu erreichen. Gut gefällt das verschwenderische Drumherum, besonders Trainings- und Simulationsoptionen. Bei beiden Versionen fällt die erschreckende Soundkulisse auf – etwas Rauschen, ein paar Samples und dann lange nichts. Die Super-NES-Fassung gefällt dank flüssigerer Steuerung und schnellerem Spielablauf besser als das Mega-Drive-Pendant, obwohl sich beide Versionen spielerisch fast ohne Fehl und Tadel präsentieren. Wer sich der Nintendo-Fraktion zurechnet, darf getrost seinen Geldbeutel erleichtern.



MBiT 24 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	ACCLAIM
GRAFIK	68 %
SOUND	30 %
SPIELSPASS	80 %

Durchdachte Football-Simualtion ohne Schnörkel – Steuerung und Spieltempo etwas schwächer als auf dem Super NES.



MBiT 24 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	ACCLAIM
GRAFIK	68 %
SOUND	31 %
SPIELSPASS	83 %

Gelungene Football-Kost für Kenner. Mit frischen Ideen und herausfordernden Spielmodi.

Andere Versionen
Playstation- und Saturn-Varianten sollen in Kürze erscheinen.

Entwickler: Lore Design, GB • **Produzent:** Ted Tahquechi • **Desgin:** Jeffrey Gattrell, Dave Bottomley, Stephen Wadsworth • **Grafik:** Dave Worton, Kev Connally, Paul Charisse

Highlander



Unübersichtlich: Quentin prügelt seinen Gegner zum Zeltrand, doch ein plötzlicher Kamerawechsel verwirrt ihn und bringt Euch Schläge ein.

JAGUAR

Um den Überlebenden der Apokalypse beim Wiederaufbau zu helfen, lassen die Unsterblichen ihre Waffen ruhen. Der böse Kortan nutzt den heiligen Friedenseid seiner Brüder, um die Menschheit zu unterjochen. Quentin, ein Recke vom legendären Macleod-Clan, sagt Kortan den Kampf an und stiefelt durch eine gerenderte Adventure-Kulisse. Wie die "Alone in the Dark"-Figuren wird Euer Polygon-Held aus unterschiedlichen Kameraeinstellungen gezeigt. Beim Action-orientierten Kampf wehrt sich Euer Highlander mit nackter Polygon-Faust oder dem Samuraischwert von Ramirez, die meisten Attacken sind dem Prügel-Genre entliehen. Nach der Schlacht sammelt Ihr Gegenstände und knackt PC-typische Puzzles. *rb*

Muster von Spielraum, Erlangen, Tel.: 09131/205093





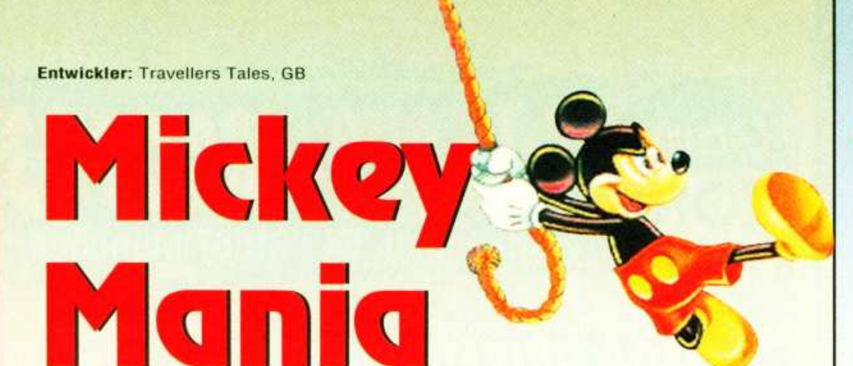
ALONE IN THE HIGHLANDS • Statt beim Einstieg ins Adventure-Genre mit Innovation zu glänzen, liefert Atari eine Kopie von Hubert Chardots PC-Klassiker "Alone in the Dark" ab. "Highlander" kann trotz edler Render-Kulisse weder mit Präsentation noch Design des Vorbilds mithalten. Die lieblos konstruierten Polygon-Charaktere wirken aufgesetzt und bewegen sich viel zu träge: Bevor sich Quentin einmal umdreht, hat sein stupider Kontrahent zwanzig Treffer gelandet. Alle paar Sekunden raubt Euch ein sinnloser Blick-Wechsel die Orientierung, die meisten Kameras wurden völlig konzeptlos positioniert. Zur Strafe hat man den Designer einen Kopf kürzer gemacht: Nach der Enthauptung hat der gute Mann Standard-Aktionen wie "Öffnen", "Sprechen" oder "Verschieben" einfach vergessen. Statt dessen beschränkt sich die Interaktion mit der Spielwelt auf dröges Einsammeln. Als Gipfel der Geschmacklosigkeit erinnert man uns mit fantasieloser Musik an Endlosschleifen-Tracks aus der C64-Epoche.



Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant



Entwickler: Travellers Tales, GB



Mickey Mania



Freestyle-Skating in der Burg des verrückten Doktors: Statt verschreckter Passanten drohen bewegliche Kreissägen und Morgensterne.

PS

Nach dem Erfolg auf den 16-Bittern setzt Mickey seine autobiographische Reise auf der Playstation fort. Angefangen mit seinem Schwarz-Weiß-Debüt "Steamboat Willy", besucht Ihr Szenerien wie die Burg aus "The mad Doctor", den Wald aus "The Moose Hunters" und das Wolkenschloß aus dem Kurzfilm "Micky and the Beanstalk". Während die Levels der 16-Bit-Vorlage unverändert übernommen und lediglich mit ein paar Special-FX verschnörkelt wurden, haben sich an den fiesen Gegnern Details geändert: Die zerspringenden Skelette verletzen Euch z.B. nur noch mit dicken Knochen, das Abenteuer ist damit nicht mehr ganz so schwer wie seine 16-Bit-Vorgänger. Neben den Soundtracks von CD lauscht Ihr digitalen Effekten in Dolby Surround. *oe*



ab 6 Jahren

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	75 %
SOUND	81 %
SPIELSPASS	80 %

Disney-Jump'n'Run mit fetzigen Gegnern, Surround-Sound und eleganter Grafik. Inhaltlich wie das 16-Bit-Vorbild.



TRICKY MICKEY • Mögen zukünftige Konsolen noch soviel Bit und MHz aufweisen: An den traditionellen Genres und dem damit verbundenen Spielspaß wird sich vorerst wenig ändern. Auch auf der Playstation überzeugt Mickey mit einer gelungenen Mischung aus findigen Jump'n'Run- und sausenden High-Speed-Abschnitten. Wie in der 16-Bit-Vorlage müßt Ihr Euch mit jedem einzelnen Gegner und seiner Kampftaktik befassen, glücklicherweise steht Ihr auch im 32 Bit-Zeitalter nicht unter Zeitdruck. Die kleinen Gegner-Modifikationen reduzieren etwas das Frust-Element, Profi-Hüpfer kommen trotzdem voll auf ihre Kosten. Im Vergleich zum prunkvollen "Rayman" wirkt "Mickey Mania" mit seinen starren Hintergrundszenarios und dem schnörkellosen Vordergrund ohne animierte Mini-Gags etwas veraltet. Stöpselt Ihr Eure Konsole jedoch an die Stereoanlage oder gar an das Surround-Equipment, werdet Ihr entschädigt: Die flippigen Disney-Hintergrundmelodien und satten Digi-Effekte peppen die Hüpferei gewaltig auf. Wer die 16-Bit-Vorlage nocht nicht hat, greift zu.

Andere Versionen

Die Super Nintendo- und Mega CD-Tests findet Ihr in MAN!AC 12/94, das Mega Drive-"Mickey Mania" erwartet Euch in MAN!AC 11/94.

Entwickler: Silicon Knights • **Produzent:** Mark Wallace • **Design:** Paul Reiche III • **Programmierung:** Jeff Kesselman • **Grafik:** Mike Provenza • **Sound:** Paul Reiche II

The Horde

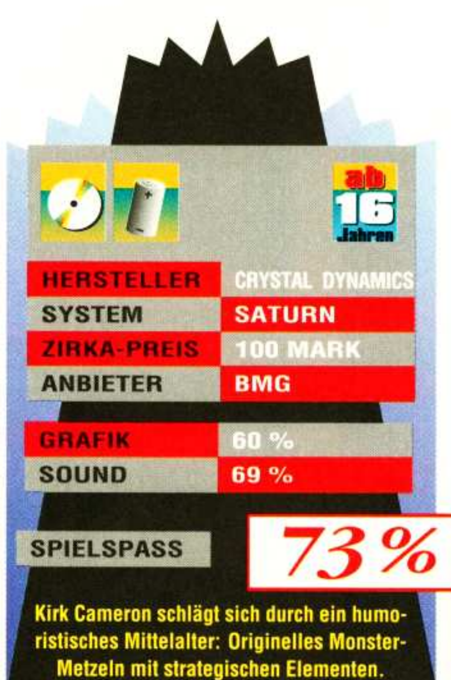


Guten Appetit: Der fette Goblin verdaut einen Eurer Vasallen. Wenn Chauncey nicht rechtzeitig zuschlägt, geht Euch Gewinn durch die Lappen.

SATURN

Knappe Chauncey (Kirk Cameron) rettet seinen Monarchen vor dem Erstickungstod. Der dankbare König schlägt den Knaben kurzerhand zum Ritter und beschenkt den jungen Adeligen mit einem Grenzlehen: Kaum habt Ihr via Menü-Geklicke Euer Königreich auf Vordermann gebracht, den Wald aufgeforstet und eine sympathische Milchkuh auf die Weide geführt, fällt eine Goblinhorde über Euer Land her. Die Menüpunkte weichen einem gerenderten Chauncey-Sprite: Ihr holt mit Eurem magischen Schwert aus und metzelt stupide Monster, fette Giganten und Goblins in Action-Manier um. Nach siegreicher Schlacht filzt Ihr die Gefallenen: Am Jahresende bittet der fiese Kanzler zur Kasse und fährt den Siebten ein. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140



ab 16 Jahren

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	BMG
GRAFIK	60 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	73 %

Kirk Cameron schlägt sich durch ein humoristisches Mittelalter: Originelles Monster-Metzeln mit strategischen Elementen.



HACK'N'SLAY • Das taktische Element ist zwar flach wie eh und je, das schlacksige Chauncey-Sprite wieder eine Spur zu lahm, trotzdem lockt "The Horde" noch immer. Die urkomischen Monster, die witzige Handlung und gelungen inszenierte Slapstick-Szenen verbreiten ein humoristisches Fantasy-Flair in bester Robert-Asprin-Tradition. Fantasy-Spieler kommen um die einmalig schräge Simpel-Strategie nicht herum, auch für Hardcore-Puzzler ist der Titel eine willkommene Abwechslung. "The Horde" überzeugt weder als Design-Hammer noch als sonderlich intelligentes Scharmützel, vielmehr begeistert Euch die clevere Kombination aus übersichtlicher Menü-Taktik und Goblin-Geprügel. Der beschauliche Schwierigkeitsgrad steigt mit jedem neuen Lehen; Einkaufsbummel zum Jahresende sowie unterschiedliche Welten motiveren bis zur letzten Schlacht. Der Weg in die Oberliga wird lediglich von der fehlenden Spieltiefe versperrt. Technisch sieht man dem Spiel das Alter kaum an, ordentliche Render-Grafik, saubere FMV-Sequenzen und stimmige Musik fesseln noch immer.

Andere Versionen

Die 3DO-Version wurde in MAN!AC 10/95 mit 73% Spielspaß getestet. Eine Playstation-Fassung folgt in Kürze.

Sag die Wahrheit!

Wir wollen Eure Meinung: Wenn Ihr die folgenden Fragen beantwortet, gestaltet Ihr den zukünftigen Heftinhalt nicht nur aktiv mit, Ihr habt die Chance, schnucklige Preise zu gewinnen: In Zusammenarbeit mit dem SNK-Exklusivdistributor M&B verlosen wir unter allen Einsendern ein **NEO GEO CD** mit drei Spielen. Wenn Ihr mitmachen wollt, müssen Eure (ausreichend frankierten) Anwortbriefe bis zum 20. April in der Redaktion eintreffen. Der Rechtsweg und sonstige Unannehmlichkeiten sind ausgeschlossen. Unsere Adresse lautet:



Hauptgewinn: Neo Geo CD

Cybermedia Verlags GmbH
MAN!AC-Umfrage
Wallbergstr. 10
86415 Mering

1. Welche Konsole besitzt Du?

- ☐ Super Nintendo
- ☐ 3DO
- ☐ Jaguar/CD
- ☐ Mega CD/32X
- ☐ Philips CDi
- ☐ Mega Drive
- ☐ Neo Geo/CD
- ☐ Saturn
- ☐ Playstation

2. Welche Konsole willst Du Dir als nächstes holen?

- ☐ Jaguar/CD
- ☐ Playstation
- ☐ Saturn
- ☐ 3DO
- ☐ 3DO M2
- ☐ Ultra 64
- ☐ Virtual Boy
- ☐ Neo Geo/CD
- ☐ keine, wunschlos glücklich

3. Welches der folgenden Hi-Tech-Geräte ist in Deinem Haushalt vorhanden bzw. wird demnächst angeschafft?

- ☐ Dolby Surround
- ☐ 16:9-Fernseher
- ☐ Discman
- ☐ Laserdisc-Spieler
- ☐ MS-DOS-PC
- ☐ Videorecorder

4. Wie haben Dir folgende Rubriken gefallen?

super	gut	nett	mäßig	mies	
☐	☐	☐	☐	☐	Titelseite
☐	☐	☐	☐	☐	Inhaltsverzeichnis
☐	☐	☐	☐	☐	News (Schnipsel)
☐	☐	☐	☐	☐	"Formula 1"-Preview
☐	☐	☐	☐	☐	Messebericht von der IMA
☐	☐	☐	☐	☐	Feature über Online-Spiele
☐	☐	☐	☐	☐	Import-Tests (Overseas)
☐	☐	☐	☐	☐	"normale" Tests
☐	☐	☐	☐	☐	"Die Hard"-Preview
☐	☐	☐	☐	☐	"Gradius"-Preview

super	gut	nett	mäßig	mies	
☐	☐	☐	☐	☐	Kleinanzeigen
☐	☐	☐	☐	☐	Talkshow
☐	☐	☐	☐	☐	Leserbriefe
☐	☐	☐	☐	☐	8-Bit-Replay (Lynx)
☐	☐	☐	☐	☐	Editorial
☐	☐	☐	☐	☐	Tips (Last Resort)
☐	☐	☐	☐	☐	Breath of Fire 2 - Tips & Poster
☐	☐	☐	☐	☐	Bericht von der VR-World
☐	☐	☐	☐	☐	Asian Cinema
☐	☐	☐	☐	☐	Laser Cinema

Der Gewinner wird unter allen Einsendungen mit Adressenangabe per Los ermittelt. Als Preis winkt ein Neo Geo CD mit den Spielen "Samurai Shodown 3", "Pulstar" und "Super Sidekicks 3". Gestiftet wurden die Gewinne vom deutschen SNK-Vertrieb M&B in Niederzissen.

M&B

5. Wie bist Du auf MAN!AC aufmerksam geworden?

- [ ] Auslage am Kiosk
- [ ] Werbung bzw. Erwähnung in anderem Magazin oder Buch
- [ ] Empfehlung durch Freunde
- [ ] Internet (M@N!AC online)

6. Wie hat Dir diese MAN!AC insgesamt gefallen?

- [ ] Super
- [ ] Gut
- [ ] Ganz nett
- [ ] Mäßig
- [ ] Mies

7. Welche drei Artikel haben Dir am besten gefallen?

1. ____________
2. ____________
3. ____________

8. Welche anderen Spielezeitschriften liest Du regelmäßig?

- [ ] ausländische Magazine
- [ ] PC-Spielezeitschriften
- [ ] Gamers
- [ ] Mega Fun
- [ ] Nintendo Club-Magazin
- [ ] Fun Vision
- [ ] Sega Magazin
- [ ] Fun Generation
- [ ] Total
- [ ] Video Games

9. Welche anderen Zeitschriften liest Du regelmäßig?

- [ ] Audio
- [ ] Bravo
- [ ] Cinema
- [ ] Max
- [ ] Mc Donalds Kino-News
- [ ] Micky Maus
- [ ] Musik Express
- [ ] PC-Player
- [ ] Pop Rocky
- [ ] Rolling Stone
- [ ] Hifi-Vision
- [ ] TV Spielfilm/TV Movie
- [ ] Video
- [ ] Frontpage/Raveline
- [ ] ____________

10. Welche Hobbies hast Du außer Videospielen?

- [ ] Musik
- [ ] Fernsehen
- [ ] Videofilme
- [ ] Computer
- [ ] Kino
- [ ] Live-Musik, Raves und Discos
- [ ] Sport

11. Welche Sendungen schaust Du Dir gerne im Fernsehen an?

- [ ] Zeichentrickserien
- [ ] Spielfilme
- [ ] US-Krimi-Serien
- [ ] Science-fiction
- [ ] Sitcoms (Al Bundy & Co)
- [ ] Nachrichten
- [ ] Sportübertragungen
- [ ] Gameshows (Glücksrad & Co)
- [ ] ____________

12. Welche Spielgenres gefallen Dir am besten?

- [ ] Shoot'em-Ups
- [ ] Sportspiele
- [ ] Jump'n'Runs
- [ ] Rennspiele
- [ ] Actionspiele
- [ ] Rollenspiele/Adventures
- [ ] Beat'em-Ups
- [ ] Denkspiele

13. Helfen Dir die Anzeigen in der MAN!AC, Dich für ein bestimmtes Spiel zu entscheiden?

- [ ] Immer
- [ ] Meistens
- [ ] Selten
- [ ] Nie

14. Wo kaufst Du normalerweise Deine Spiele?

- [ ] Kaufhaus
- [ ] Videospiel-Fachgeschäft
- [ ] Versand

15. Hast Du oder ein Familienmitglied Zugang zum Internet?

- [ ] ja
- [ ] nein

16. Wieviele Spiele kaufst Du im Jahr? ____________

17. Wieviel Geld gibst Du im Monat für Dein Hobby "Videospiele" aus?

- [ ] 10 bis 30 Mark
- [ ] 30 bis 100 Mark
- [ ] 100 bis 300 Mark
- [ ] über 300 Mark

18. Wieviele Personen, Dich eingeschlossen, lesen dieses Exemplar der MAN!AC? ____________

19. Persönliche Angaben

Alter ____________ Geschlecht ____________

Anschrift: (Nur interessant, wenn Du an der Verlosung teilnehmen willst.)

Name ____________ Vorname ____________

Straße ____________

Postleitzahl ____________ Stadt ____________

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: ____________



SATURN & PSX
ALIEN TRILOGY 99.90



PLAYSTATION
TOTAL NBA ´96 99.90



PLAYSTATION
LENKRAD 159.00

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Tekken
DM 37.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virtua Fighter
+ Sega Rally
DM 42.- monatlich bei 24 Monaten

▶ ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
Natürlich können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden.
Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.-

PLAYSTATION	
Grundgerät dt	549.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Action Replay Pro uk	99.90
Alien Trilogy dt	99.90
Assault Riggs dt	89.90
Casper dt	99.90
Defcon 5 dt	89.90
Descent dt	99.90
Destruction Derby dt	99.90
Discworld dt (Sprache)	89.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer ´96 dt	99.90
Krazy Ivan dt	89.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
Mickey´s Adventure dt	89.90
Novastorm dt	79.90
Panzer General	89.90
Parodius dt	99.90
PGA Tour Golf ´96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Rayman dt	89.90
Revolution X us	*39.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Tekken dt	99.90
Total NBA dt	99.90
Twisted Metal dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out	99.90
Wrestlemania Arcade dt	79.90

WEITERE TITEL UND ANGEBOTE (AUCH IMPORTE) AUF LAGER!!

SATURN	
Grundgerät dt 50Hz	649.00
Joypad	44.90
Joyboard	89.90
Mission Stick	149.90
Maus	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD´s	69.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Cyber Speedway dt	89.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
Myst dt	119.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shinoby X	*69.90
Sim City 2000 dt	109.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Virtua Fighter dt	*49.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
Worms dt	89.90
X-Men dt	89.90

WEITERE TITEL UND ANGEBOTE (AUCH IMPORTE) AUF LAGER!!

ARJAY GET YOUR GAMES
0221·121067



SATURN
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM



SUPER NES
DONKEY KONG II 139.90

SUPER NES
BREATH OF FIRE II 109.90

NEO GEO CD

NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei Joypads, Netzteil	je 459.00
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau Sprache	69.90
RGB-Scart-Kabel	39.90

NEO GEO CD ANGEBOTE	
3 Count Bout	*99.90
Aerofighters III	139.00
Baseball 2020	*49.90
Fatal Fury	*69.90
Fatal Fury III	109.90
Football Frenzy	*49.90
Galaxy Fight	*89.90
Karnov´s Revenge	99.90
King of Fighters ´95	*99.00
King of the Monsters II	*69.90
League Bowling	*49.90
Pulstar	109.00
Savage Reign	*99.90
Soccer Brawl	*69.90

3DO	
FZ-1 dt PAL 50Hz	699.00
Blade Force us	*99.90
Gex us	*49.90
Myst us	*99.90
Panzer General us	*49.90

SUPER NES	
Breath of Fire II dt	109.90
Chrono Trigger us	149.90
- Spieleberater us	39.90
Civilisation us	99.90
!!! - Clayfighter II us	*9.90
Disney´s Toy Story us	139.90
DK Country II	139.90
Final Fantasy III us	149.90
Mega Man X II dt	99.90
Mega Man X III dt	109.90
Mega Man 7 dt	99.90
Secret of Evermore dt	119.90
Superstarsoccer II dt	139.90
Tim im Tibet dt	109.90
WWF - Arcade Games dt	119.90
Yoshi´s Island dt	109.90
Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

* = nur solange Vorrat reicht

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse
ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30
Fon: 0221–12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware)
Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Hilfe! Die Mail-Seiten werden zu grauen Textwüsten. Wo bleiben Eure digitalen Kunststücke und gepinselten Meisterwerke, Videospiel-Cartoons und Manga-Zeichnungen? Zumindest konnten wir das "Revenge!"-Gemälde von Ralf Niedzwietz über abenteuerliche Umwege von einer Amiga-Diskette in ein PC- bzw. MAC-verträgliches Format wandeln und Euch an dieser Stelle (ganz rechts) präsentieren.

Ultra-Exklusiv

Es war alles so einfach in den Zeiten von Super NES und Mega Drive. Software bis zum Abwinken, die Preise für Module zwar hoch, aber gerechtfertigt. Zocker freuten sich über 16-Bit-Perlen wie "Thunderforce 4" und "Super Metroid". Exklusiv-Produkte waren selbstverständlich, da Knuddel-Jump'n'Runs und Sprite-Orgien auf PCs schlecht realisierbar waren. Momentan sieht's anders aus. Sega wirft eine überhastet entwickelte 3D-Maschine auf den Markt (schlechtes Euro-Pad), nur um vor Sony in die neue Generation zu starten.
Dank leistungsstarker Prozessoren und Zusatzchips sind Simulationen und Labyrinthspiele kein Problem mehr. So wird "Thunderhawk 2" zeitgleich für drei Systeme veröffentlicht. Macht mehr Kohle, versteht sich. Nur Nintendo geht den richtigen Weg in die Zukunft, setzt auf Exklusivprodukte wie "Mario 64" und verspricht ein "Gerät mit Biß" zum günstigen Preis. Erste Ultra-64-Fotos lassen die gewaltige Power erahnen und machen Lust auf mehr. Mit dem Ultra 64 schließt sich der Kreis und wird hoffentlich vorerst zu bleiben! Markus Hoff, Remscheid

Jaguar-Zorn

Was mußte ich in Ausgabe 01/96 lesen? Atari will die Spieleentwicklung zurückfahren? Quatsch. Tatsache ist, daß Atari einige Titel für den PC umsetzen wird. Es wurden auch Programmierer gefeuert, aber von "Spieleentwicklung zurückfahren" kann keine Rede sein. Doch nur vier Zeilen später wurde aus meiner Verärgerung nur noch Gelächter: "Wir werden (...) dem Jaguar auch weiterhin (?) die Treue halten". Wenn Ihr dem Jaguar weiterhin so toll die Treue haltet, dann geht er wirklich zu Grunde. Aber mit Tests von "Highlander" oder "Battlemorph" wollt Ihr nichts zu tun haben. Die Muster sind ja so schwer zu beschaffen. Falls es ein Spiel für den Jaguar geschafft hat, in Euer geheiligtes Testlabor zu kommen, sind die Tests so winzig, daß man den Artikel mit einer Lupe lesen muß. Legt der nächsten MAN!AC doch ein Brillenrezept bei! Außerdem sind die Bewertungen nicht immer objektiv ("Moment, ich spiel' ja auf einem Jaguar, hmm, das gibt 10% Abzug"). Da Spitzentitel der nächsten Monate (z. B. "Iron Soldier 2", "Fight for Life", "Highlander 2 & 3") von Euch wohl unterschlagen werden und dieser Brief nie die ehrwürdigen Seiten einer MAN!AC beschmutzen wird, verweile ich mit freundlichen Grüßen – ein unwichtiger Jaguar-User.

Thomas Stenczel, München

Ruhig bleiben! Deine Kritik können wir nicht ganz nachvollziehen: Die Größe unserer Tests orientiert sich natürlich auch an der Hardware-Verbreitung, hier schneidet der Jaguar schlechter ab als seine Konkurrenten. Trotzdem haben wir über die besten Jaguar-Spiele in maximalem Umfang berichtet. So erhielt "Iron Soldier" einen doppelseitigen Preview, gefolgt von zwei Seiten Test – mehr gab's auch für "Sega Rally" nicht. Zur Aktualität: Deutsche Magazine beziehen ihre Muster von Atari England, die selbst nicht genügend EPROMs (und bis heute kein CD-Laufwerk) besitzen.

Klassik-Hype

Obwohl ich selbst ein Videospieler der ersten Stunde bin, war ich vom Test von "Namco Museum 1" überrascht: 80% Spielspaß, so hoch? Ist doch erst kürzlich Activision mit seinen beiden PC-Sammlungen bei der Fachpresse durchgefallen. Und um ehrlich zu sein: Wenn ich heute jemandem erzähle, daß ein altes C64-Spiel für mich eines der besten Spiele aller Zeiten ist, ernte ich nur ein müdes Lächeln. Versteht mich nicht falsch, ich finde es großartig, daß Ihr alte Spiele in Ehren haltet. Aber glaubt Ihr wirklich, daß ein High-End-verwöhnter Spieler sich mit Begeisterung an "Galaga" oder "Pole Position" versucht, wenn er zum gleichen Preis Spiele wie "Diddy's Kong Quest", "Super Mario World 2" oder "Sega Rally" bekommt? Man muß die Klassiker doch kennen, um sie richtig zu schätzen. Eine so hohe Wertung verführt viele zum Kauf, die es im nachhinein bereuen könnten. Florian Seidel, Bürstadt

Die Neuauflagen klassischer Spiele treffen sicherlich nicht jedermanns Geschmack – aber das tun "Toshinden 2" oder eine neues Nippon-Rollenspiel auch nicht. Deshalb informieren wir Euch über den Inhalt jeder CD-Box: Wer auf Action- und Geschicklichkeitsspiele alter Machart steht, bekommt mit der Namco-Compilation eine professionelle Spielesammlung. Auswahl und Realisation sind gelungener als bei den zitierten Activision-Gegenstücken. Außerdem sind "Pac-Man" und "Galaga" (aber auch Spiele wie "Tetris" oder das Ur-"Lemmings") auch heute noch Ihr Geld wert. Statt durch Bombastgrafik, FMV-Intros und Orchester-Sound vom dünnen Spielwitz abgelenkt zu werden, erlebt Ihr mit diesen Titeln pures Spielvergnügen.

WWW-Leser

Die Idee mit der M@N!AC im Internet ist genial. Damit habt Ihr definitiv einen Vorsprung vor der Konkurrenz geschaffen. Auch der Kunde profitiert davon: Nachdem ich meine aktuelle MAN!AC durchgelesen habe, muß ich jetzt nicht mehr vier Wochen auf die nächste Ausgabe warten. Wenn Ihr so weiter macht wie mit der ersten Ausgabe (zum Thema "Ultra 64"), werde ich auch im WWW zum Stammleser!

Harald Eichinger (eichin01@fsrz1.rz.uni-passau.de)

Werbung raus!

Klar kann die MAN!AC nicht auf Werbung verzichten. Schauen wir doch mal in die MAN!AC 1/96: 108 Seiten, davon 33 Werbung! Jetzt greifen wir mit geschlossenen Augen in den MAN!AC-Stapel und erwischen Ausgabe 7/94. Na, mal schauen: Hier kommen wir bei 100 Seiten auf 16 Werbeseiten. Wenn schon die doppelte Menge an Werbung in ein Heft gesteckt wird, sollte man auch mehr Seiten erwarten können. Und erst die Qualität mancher Anzeigen, die erwachsene Gambler völlig kalt läßt: Nicht alle Videospieler sind minderbemittelte Joypad-Quäler, die auf diese Art von Werbung abfahren. Ihr solltet die Anzeigen reduzieren und statt dessen mehr Tests hineinpacken oder noch einen Redakteur einstellen, der dafür sorgt, daß die MAN!AC ein bißchen gehaltvoller wird (140 Seiten

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Saturn-Spiele, die bei FMV-Sequenzen die **MPEG-Karte** nutzen, sind in Europa nicht geplant. Über den **Modulschacht** zusätzliche Hardware wie z. B. Coprozessoren (ähnlich dem SFX-Chip fürs Super NES) einzustecken, ist technisch möglich, geplant sind solche Erweiterungen jedoch nicht.

Ein **Flightstick-Controller** für die Playstation ist vor kurzem in Japan erschienen und bei kompetenten Importeuren erhältlich.

Das von Segas Torsten Oppermann in MAN!AC 3/96 erwähnte Verkaufsverhältnis Saturn – Playstation (6:1) bezog sich auf das Weihnachtsgeschäft. Doch auch insgesamt hat der Saturn in Japan die Nase vorn, eine solch **Marktspaltung** ist jedoch nicht eingetreten.

Das Ultra 64 könnt Ihr an jeden **Fernseher** anschließen, der einen RGB-tauglichen Scart-Eingang hat. Generell eignen sich für Videospiele alle neueren Modelle – für welche Marke Ihr Euch entscheidet, hängt im Einzelfall von Preis und Ausstattung ab.

wären nett!). Dazu zwei Vorschläge von mir: Die "Anti-Hero"-Rubrik! Da Ihr bald alle Helden gewürdigt habt, nehmt doch die schlechtesten Spiele aller Zeiten und verreißt sie ein wenig. Erweitert die Abteilung verwandte Medien. Ich denke da an Brettrollenspiele, Trading Card Games usw. Eine Seite pro Ausgabe würde schon reichen.

Matthias Rübekeil, Garrel

Trotz "geschlossener Augen" greifst Du bei Deiner Werbezählung zu zwei Extremen: Die werbeintensive Weihnachts-MAN!AC und ein Anzeigen-mäßig ausgedünntes Sommer-Heft. Was wir bei letzterer alljährlich draufzahlen, holen wir regelmäßig zum Jahreswechsel wieder rein. Denn der Redakteur lebt nicht von seinen Lesern allein, ohne Anzeigen könnte sich in Deutschland kein Fachmagazin halten.

Ralf Niedzwietz, Kalkreuth (Hardware: Commodore Amiga)



IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak)
Autoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Paul (pa), Matthias Siedlaczek (ms)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Andreas Knauf

Titelgestaltung: Andrea Danzer, unter Verwendung von Bildschirmfotos der Spiele "Formula 1", "NHL Powerplay Hockey", "Magic Carpet", "Skeleton Warriors"

Illustrationen: Roger Horvath

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typework GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druckhaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

SECOND HAND ZONE



Es war ein harter Kampf, aber es ist vollbracht: Vier pralle Seiten mit Kleinanzeigen sind bereit für die Druckerei. Zahlreiche Widerstandskämpfer, die in ihrer Anzeige sowohl Adresse als auch Telefonnummer verschwiegen oder im Kampfgetümmel ihre Postleitzahl vergaßen, kann ich jetzt nur noch müde belächeln. Denn ab heute gibt´s keine Gnade mehr (Bild): Anzeigen mit verstümmelter Adresse werden nicht mehr abgedruckt, Vorwahl- und Postleitzahlenbücher werde ich in Zukunft nicht mehr wälzen. oe

SUCHE:

NINTENDO

Chrono Trigger, Final Fantasy 3, Secret of Evermore, Earthbound u.a. Zahle bis 50 DM Alper Iseri, c/o Ebben, Am Eisernen Schlag 23 a, 60431 Frankfurt. Tel. 069/532661



Final Fantasy 3 + NTSC-Adapter & Zelda 3. Möglichst billig oder im Tausch gegen Super Tennis & Starfox. Tel. 06224/80057

SNES + SWC Pal tadellos zum Minimalpreis. Keine Spiele! Verkaufe Primal Rage us. Angebote an 0241/520710 (abends)

Legend of Mystical Ninja 3 (Goemon 3) von Konami (us, Feb 95), Preis VHS. Verkaufe auch US-Mags! Tel. 03834/811747 (17-19 Uhr)

SEGA

Günstigen **Saturn**, möglichst Raum München. Tel. 089/5004303 (ab 18 Uhr, Olli)

MCD-Spiele, z.B. Soul Star, Sonic, Battlecops, Tomcat Alley, Midnight Riders, Fahrenheit, Eternal Champions, Microcosm, Dragons Lair, Micky Mania, Rebel Assault, Heart of the Alien usw. Auch **32X-Spiele**! Sebastian Everding, Tannenstr. 3, 44225 Dortmund.

Spiele für Sega Saturn: Biete pro Spiel 1 bis 2 Mega Drive-Games. Kaufe nicht! Suche auch Rollenspiele für Mega Drive. Tel. 02602/2852 (ab 18 Uhr, Thorsten)

PLAYSTATION

Tausche/(ver)kaufe ständig **PSX-Spiele**. Habe Thunderhawk 2, NBA Jam, Toshinden, Ridge Racer, Warhawk, Rapid Reload uvm. Suche WWF, Rayman, Worms, D. Derby, Tekken, K. Ivan usw. Tel. 039408/5370

Tausche & (ver)kaufe PSX-Spiele! Suche Ridge Racer Revolution, Resident Evil & Saturn + Sega Rally. Habe Loaded, Fifa & Wipeout. Tel. 04962/5655

PSX Demo-CD im Raum Osnabrück oder Ausland. Suche auch Spiele und Zubehör, sowie gebr. Saturn-Games, alle Oldie-Konsolen (besonders Vectrex) & Animes. Tel. 0541/386369 (Sa & So, Alexander)

Toshinden, Tekken, X-Com, Discworld, Loaded, Theme Park, Wipeout (alles Pal). D. Koppenhagen, Rheinstr. 10, 41749 Viersen. Tel. 02162/8532

Twisted Metal, Viewpoint, Tekken, Thunderhawk 2, ESPN Extreme Sports, Worms, Ridge Racer Revolution, Tekken 2, Projekt Overkill, Motor Toon GP. Tel./Fax 08341/67792

Billige Spiele für **bis zu 50 DM**. Tel. 06758/6940 (ab 20 Uhr, Patrick Fritzsche)

Tausche Toshinden Pal gegen anderes PSX-Spiel (nur Pal). Frank Elsig, Neuhöfferstr. 37a, 50679 Köln. Tel. 0221/8811381 (Anrufbeantworter)

Armer Schüler sucht **PSX + Spiele**. Zahle bis 500 DM oder Tausch gegen Amiga 600, leicht def. mit allem Drum & Dran + 300 DM. Tel. 06104/62824 (Norman Rüdel)

Tekken für bis zu 70 DM. Tel. 08761/62868 (Karsten)

PSX mit Spiel (z.B. Tekken, Wipeout, Ridge Racer, D.Derby) für 450 DM. Suche auch Ultra 64! Hendrick Koch, Klosterbusch 13, 48167 Münster. Tel. 0251/615768

Tausche/kaufe PSX-Spiele. Habe Fifa, WC3, NHL. Suche Road Rash, Air Combat, Toshinden, Tekken, Thunderhawk 2 usw. Tel. 0991/4306

EXOTEN

Suche & verkaufe **PC-Engine Hu-Cards & CD-Roms**. Suche Systemcard V3.0 oder Arcade Card Pro und PCE-Bibel, PCE-Joyboard VB 50 DM. Tel. 0228/327732 /ab 18 Uhr)

Tausche und (ver)kaufe **Neo Geo CD & Saturn-Spiele.** Tel. 04421/74291 (Jörg Steinert)

Jaguar-Tauschpartner (Module & CD`s). Habe Ultra Vortex, Hover Strike CD, AvP, Iron Soldier und mehr. Suche fast alles, besonders Rayman, Highlander CD usw. Gelegentlich auch (Ver)kauf. Tel. 07762/3646

Orginalen **Spielhallenautomaten von Nintendo**, funktionstüchtig und gut erhalten. Tel. 030/4651290

OLDIES

NES-Spiele: Unter anderem alle Megaman-Teile. Biete viele 16 Bit-Spiele für Sega & Nintendo (Castlevania, Vortex, Probotector,...). Tel. 02582/5844 (ab 16 Uhr, Ronny) Call now!!!

SONSTIGES

Die Chance! 450 verschiedene Verdienstmöglichkeiten. Haupt- oder nebenberuflich. Startunterlagen gegen 5 DM. Schreibt an Jobvermittlung WHV, Alexander Knieling, Goethestr. 5, 26382 Wilhelmshaven

Mangas ab 15 Jahre. Kaufe oder tausche gegen Saturn-Games. Tel. 07275/6532 (Schweiz, Mark)

MANIAC Ausgabe 7/95. Zahle bis zu 15 DM. Rene Schüll, Lindenanger 2, 91356 Kirchehrenbach

Spielesammlungen, Neuheiten & Konsolen für PSX, Saturn, SNES, GB, usw. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Super Mario Watch-Serie. Sascha Schwahn, Hochstr. 8b, 13357 Berlin.

MCD für 130 DM, SNES 90 DM, MD1 70 DM & Playstation für 400 DM. Kaufe auch Sammlungen von Spielen für SNES & PSX. Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma. Tel. 03733/66973

Ankauf und Verkauf von **Sony Playstation und Sega Saturn-Spielem**, Konsolen, Zubehör usw. Tel./Fax 08341/67792

VERKAUFE:

NINTENDO

Actraiser 2, Fatal Fury 2 & Lion King je 60 DM. Für Game Boy: Power Rangers, Mystic Quest, Sword of Hope, NBA Jam je 40 DM. Sven Krämer, Altenberger Str. 82, 53859 Niederkassel-Ranjel

Blackhawk, Sparkster, Young Merlin je 50 DM. Pocky & Rocky 2, Mario Allstars je 40 DM. Tiny Toons 30 DM. Super Conflict 60 DM. ARP2 55 DM (alle dt!). Super Metroid (jp) 50 DM. alles zus. 300 DM. Tel 0711/613607 (Sabine)

Game Boy (1 Jahr alt) mit Donkey Kong Land, Zelda, Kirbys Pinball Land, Marios Picross, Metroid 2, Popolous, Monster Max & Parodius für 200 DM. Niels Neumann, Aulerstr. 90, 32257 Bünde

SNES + 11 Games, viele tolle Spiele + 3 Pads, + SGB Adapter für 600 DM (ohne SGB: 550 DM). Roy Kuschela, Str. des Aufbaus 6a, 14547 Berlin. Tel.033204/35198 (Mo-Fr)

SNES + 5 Spiele 300 DM; Sega Master System + 4 Spiele 100 DM; Spiele auch einzeln bei Juricia Tipura, Stuttgarter Str. 13, 71229 Leonberg

SNES + 9 Top-Spiele, z.B. Super Turrican 2, NBA Jam, Syndicate und weiteren. Komplett m. Anleitungen & Codes, Scart, 2 Pads: VP 1000 DM. Tel. 05064/1218 (ab 19 Uhr)

SNES + Axelay, Bomberman, Starwing, R-Type, Actraiser 2 & SMW für 300 DM. Josef Leierseder, Lorettoplatz 2, 94136 Thyrnau

SNES + ISS, Mario 1+2, DKC, Allstars, ARP + 2 Pads + Scart für 300 DM FP. NP über 900 DM. Verkaufe oder tausche auch **VCS 2600 + 23 Games** + 4 Sticks. Tausche auch gegen PSX-Games oder Zubehör. Markus Maahs, Obere Dorfstr. 2a, 50829 Köln

SNES + Simcity, Jurassic Park & SMW + 2 Pads + Action Replay für 350 Fr. Tel. 041/460158 (BRD: 0041414601587) ab 17:40 Uhr - Andi verlangen

SNES-Games: NBA Jam, Zelda, Jimmy Connors Tennis & Pad mit Auto-Fire + Slow Motion. Preise VHS. Thomas Miglio, Schönenbachstr. 10, 4153 Reinbach / Schweiz

SNES-Games: Street R., Parodius. 3DO-Games: Guardian War, Total E. MD-Games: Eternal Ch. für je 20 DM. 32X us 50 DM + Chaotix, V. Racing, Star W. je 30 DM. Suche Wonderboy 4 & Yu Yu Hakusho (beide MD). Tel. 02263/8090 (Ingo Stein)

SNES-Module: Axelay, Street Fighter, Zombies (alle deutsch) & Magical Quest, Star Wars 1+2, Choplifter, Mario Allstars, Earthworm Jim (US-Versionen). Ralf Kirchhoff, Tel. 05206/8958 (ggf. Ab.)

SNES-Spiele, u.a. Indiana Jones, ARP2, Earthworm Jim. Tel. 040/6903142 (ab 19 Uhr, Boris)

Tiny Toons Adventure 20 DM (jp). Tel. 08642/60124 (Stefan)

WWF Raw 60 DM, Dragon 55 DM, König der Löwen 45 DM, NFL Quarterback Club 50 DM, Cybernator 35 DM, Jimmy Conners 40 DM, Fifa Soccer 30 DM oder tausche 2:1. Tel. 05509/2013 von 17:30 - 21 Uhr.

Zelda, Streetfighter 2 Turbo, Mario Allstars je 60 DM. Mario Paint 50 DM. Sascha Laufer, Haydnstr. 8, 69242 Rettigheim, Tel. 07253/21276

SNES-Spiele: NBA Jam 40 DM, NBA Live 95 50 DM, NHL 95 50 DM, Stunt Race FX 50 DM, Zelda 40 DM, Secret of Mana 50 DM, Tiny Toon 40 DM, Starwing FX 40 DM. Tel. 04951/1881

Mystic Quest mit Spieleberater & Royal Rumble + Anleitung/Verpackung je 50 DM. Karsten Böhl, Alte Landstr. 7, 57271 Hilchenbach. Tel. 02733/3121

SNES + 6 Spiele (Secret of Mana, Probotector, Ghouls`n`Ghosts, Mega Man, R-Type, SF2 Turbo) + Pad + Spieleberater 3x für 320 DM. Tel. 035478/246 (Robert)

SNES + 14 Spiele (z.B. Bomberman 2, NBA Jam, Shadowrun, Donkey Kong Country) + 2 Pads + Game Key + 5-Spieler-Adapter für 500 DM. Tel. 040/7326494 (Sascha Suckstroff)

6 SNES-Spiele, z.B. Donkey Kong Country, Probotector, Mario Kart, Zelda, Battletoads, Street Fighter 2 & Joypad (alles orginalverpackt). Rischawe Richard, Stresemannstr. 14, 51149 Köln-Porz. Tel. 02203/33061 (ab 17 Uhr)

Game Boy (50 DM) + **6 Spiele** zu je 25 DM (VB oder Tausch gegen 2 Playstationspiele). Sascha Singert, Florianstr. 9, 70188 Stuttgart. Tel. 0711/2865724 (18-20 Uhr)

Jungle Strike 70 DM, Black Hawk 45 DM, Aladdin 55 DM, James Bond Jr. (ohne Anleitung) 20 DM, Bart`s Nightmare 20 DM (o.A.). Preise VHB. Tel. 089/3112778

SNES + 10 Spiele + 2 Pads + SGB für 700 DM. Auch einzelne Spiele zu verkaufen, z.B. Aladdin, Alien 3, Virtual Soccer, Madden 95 je 65 DM. Castlevania 4 & Super Tennis je 40 DM. Stefan Dargel, Hägisstraße 8, 71083 Herrenberg

SNES + Int. S. Soccer + NBA Live 95 + Clayfighter 2 + Mario Paint + Mario Kart + 6-Spieler-Adapter + 3 Pads + 2 Infrarotpads + Stick für 450 DM. Tausche/verkaufe Spiele für PSX. Tel. 06103/28739 (Christopher)



Final Fantasy 3 für das Super Nintendo sorgte mit seinem lästigen 60-Hz-Schutz schon für einige Wutausbrüche: Um den Abspann genießen zu können, benötigt Ihr auf jeden Fall eine 60-Hz-Konsole, da das Modul nach dem Endkampf bei Adapter-Nutzung streikt.

SECOND HAND ZONE

SNES RGB, us/dt, 50/60 Hz + Ufo + Joysticks + Pads + 15 Orginalspiele für 700 DM. Kaufe auch Spiele für PSX & Saturn. Tel. 0731/76634

70 SNES Spiele für 5000 DM. 70 MD Spiele für 4000 DM. 20 MCD Spiele für 900 DM oder einzeln von 35-75 DM. Alles Orginale! Tel. 06323/3875

SNES + 21 Spiele, z.B. SMW2, Incredible Hulk, Secret of Mana, Paws of Fury, Warlock, Pitfall - Mayan Ad., Another World, Chaos in Windy City: Michael Jordan uva. Tel. 05344/2141 (Falko Lewandowski)

Verkaufe/tausche: NBA Jam, Primal Rage, Zombies, Powermonger, DCK, Rock`n`Roll Racing (us), Super Conflict (us), WWF Raw, Royal Rumble, Smash Tennis, Troy Aikman, Pilotwings & Mario Allstars. Fabian Galler, Angertorstr. 58/1, 89128 Langenau

SNES + 2 Pads + 17 Spiele (z.B. Donkey Kong Country, NHL Hockey 96, NBA Live, Street Fighter, Int. Superstar Soccer & Fever Pitch Soccer).
Tel. 089/643850 (ab 17 Uhr, Alex)

SNES + 6 Spiele + 2 Pads für VHB 400 DM (NP 835 DM). Tel. 0831/85033 (Manuel)

Secret of Mana, R-Type 3, DKC, Alien 3, Mario Kart, Mario Allstars, Mario Paint, Zelda, SuperSoccer für je 30 - 70 DM. Conrad Panzer, Dorfstr. 19, 14913 Oehna

SNES mit 11 Spielen, z.B. Theme Park, WWF Raw für 450 DM.
Tel. 06461/8329 (ab 18 Uhr)

Wir **lösen** unsere **Sammlung auf**: Lawnmowerman 45 DM, Plok 40 DM, Mystic Quest 50 DM, SGB 60 DM (alls SNES). Für GB: Kirby 30 DM, Castlevania 20 DM, Asterix 40 DM & andere. Tel. 02642/43811
(Christian & Ludger)

SNES-Spiele dt: Primal Rage, Pac Man 2, Hagane, Unirally, Batman Forever, Super Turrican 2, Justice League-Task Force, Star Trek - The Next Generation für je 50-70 DM. Tel. 06104/44686 (ab 17 Uhr)

SNES + Joypad + 5 Spiele (Metal Marines, WWF Raw, Stunt Race FX, Illusion of Time mit Spieleberater & Primal Rage) für nur 500 DM. Peter Brock, Schkeuditzer Str. 19, 06184 Ermlitz

SNES + NBA Jam + Street Racer & Super Game Boy mit 7 Spielen zusammen für 400 DM. Sven Scheltzke, Jahnstr. 26, 65468 Trebur 2

SNES + 2 Pads + 22 Spiele (auch einzeln, u.a. Donkey Kong Country, Intern. Superst. Soccer Deluxe, Action Replay 2 & Zeitschriften mit Tips & Tricks (NP 2500) für FP 1000 DM. Tel. 04293/408 (Fax 1719, ab 14 Uhr)

SNES mit 3 Spielen (NBA Jam + SF2 Turbo + WWF Raw) und 2 Pads für 200 DM. (Guter Zustand) Tel. 0431/324415 (ab 13 Uhr)

6 SNES-Spiele + ARP2 & weiteres Zubehör: Alles sehr günstig! Billige Game Boy-Spiele, z.B. Sewon für 89 DM + Zubehör.
Benjamin Zilch, Im Ecken 7, 54585 Esch.

Gebrauchte SNES-Spiele dt, z.B. Top Gear 2, NBA Jam, WWF Raw, Judge Dredd, Fifa Int. Soccer, Final Fight 2... Roland Albert, Rotdornstr. 9, 90768 Fürth. Tel. 0911/762213

20 Super NES-Spiele, sehr günstig: Illusion of Time, Donkey Kong Country, Street Fighter-Serie, usw. Alle Games mit Verp. & Anl. Tel. 0851/36601 (Franz Attenberger)

SNES-Spiele: Rise of the Robots, Super Dropzone, & Clayfighter für je 40 DM.
Tel. 0761/26305 (Gerry Mayerhofer)

NES + 18 Spiele für 700-800 DM VB.
VCS 2600 + 7 Spiele für 100-125 DM VB.
Suche Multi-Mega! Tel. 02742/3403

SNES (Topzustand) mit Zub. (Maus, 2 Pads,...) & 14 Spiele: SMW2, Donkey Kong Country, Secret of Mana,...) für 1500 DM. Stefan Grimmeisen, Dr.-Engel-Str. 64, 73054 Eislingen

SNES + 2 Pads + 34 Spiele für 1000 DM (NP 2500 DM). Tel. 02103/44975 (Christian)

SNES (50/60 Hz) + 9 Module (Super Aleste, Final Fantasy 3, Metal Marines, Secret of Mana, usw.) 650 DM. MD + 10 Module (Warsong, Gleylancer, Aeroblasters, Musha Aleste, usw.) für 600 DM. Alles zusammen 1200 DM. Tel. 0221/3602203

NES + 2 Pads + NES Advantage + 20 Spiele für 600 DM. Spiele auch einzeln: Kirby 3 50 DM, Mega Man 1-4 je 25 DM. Anfragen erwünscht oder einfach Liste anfordern. Tel. 0911/757316

S. Ghouls`n`Ghosts 20 DM, SSF2 70 DM, Axlay 30 DM, Action Replay MK2 70 DM, Vortex 50 DM, Wold Heroes 50 DM, Mystic Quest 40 DM & PSX-Toshinden 100 DM. Preise VHS. Suche Converter für Playstation. Thomas Tischler, Berg-Gladbacherstr. 734, 51067 Köln

SNES + 13 Spiele! + Universal-Adapter incl. Nachname für 580 DM. Tel. 08179/1403

SNES + 17 Spiele + Ascii-Pad + SGB + SGB-Spieleberater + Padverl. + Importadapter für 750 DM. NES + 2 Pads + 6 Spiele + NES Advantage für 200 DM. Florian Keller, Schmiedgasse 6, 82431 Kockel am See.

Fighters History, AoF, S. Tennis, Batman R., Lemmings, Pocky & Rocky, S. Pinball, Top Gear, SF2T, World Heroes, Rushing Beat, Star Wars 3 ab 30 DM. PSX-Spiele für 70 DM. Tel. 07961/6593 (17:30-20 Uhr)

Probotector, Street Fighter 2 Turbo, Turtles 4, S. Metroid, Ghouls`n`Ghousts, Battletoads, Starwing, Tiny Toons, NBA Jam TE, DKC (alle dt), Final Fantasy 2 (jp), Mega Man X USA je 50 DM. Kai Richter, Hauptstraße 81, 09648 Ottendorf.

Ca. **70 Super Nintendo-Spiele**, z.B. Jungle Strike, Lord of Rings, Final Fantasy 2+3 usw. Tel. 04529/624

SNES + Pad + Yoshis Island (alles US-Versionen, RGB, neuwertig) nur 190 DM! Secret of Mana 50 DM, Final Fantasy 30 DM, Parodius 25 DM (alles us). Tel. 07545/6561

Dschungelbuch 70 DM, Stunt Race FX 70 DM, K-H Rummenigge 40 DM, Zombies 40 DM, Art of Fighting 60 DM & Ball Z (us). Rainer Janke, Rotdornweg 10, 50389 Wesseling. Tel. 02236/1358

SNES + 2 Pads + SGB + 5 Spiele (Probotector, Aladdin) + 5 GB-Spiele (Mega Man 2, Mario Land usw.) für 690 DM.
Schriftlich an: Andrea Härer, Hohenstaufenstr. 29, 73061 Ebersbach

SNES + 8 Games (TL, ISS, SF2) + 2 Pads für 500 DM. Habe auch Computerzeitschriften. Tel. 0395/3685018 (14-18 Uhr, Stefan)

Striker, Sim City, Pilotwings, Equinox, Rock`n`Roll Racing, EVO (us), Soul Blazer (us), World League Basketball, Starwing, NBA Jam, Bomberman, Cybernator, Royal Rumble u.a. Tel. BRD: 004131/8593274 Schweiz: 031/8593274

SNES + 2 Pads + 2 Autofeuerpads + 6 Spieleradapter + 2 Imortadapter + ca. 23 Topspiele mit Verp. & Anl. fast wie neu für 1700 DM VB (NP> 2500 DM). Tel. 0351/2524845 (ab 10 Uhr, Falk verlangen)

SNES + 2 Pads + 2 Spiele (1 Monat alt) nur 240 DM. NES + 2Pads + 5 Spiele nur 180 DM. Genaue Liste gegen Rückporto bei: T. Görlach, Ringstr. 7, 78183 Hüfingen

Guterhaltenes **Super Nintendo** mit Mystic Quest Legend, SMW & SGB mit Tetris zum Festpreis von 299 DM. Tel. 030/4651290

Verk. & tausche: Street Fighter 2, FF3, S. Metroid, Punchout & Mario Allstars (alle us). Suche Turrican 2, Mario RPG & Chrono Trigger (alle us). Tel. 05453/3735 (Holger)

SNES-Spiele: über 20 Stück, z.B. Donkey Kong Country, Street Racer, Clayfighter zu je 30 DM. 4-Spieleradapter 15 DM.
Andreas Ziegler, Jagdfeldring 16, 85540 Haar. Tel. 089/46200357 (ab 15 Uhr)

Game Boy-Spiele: Worldcup, Duck Tales, Hyper Dunk, Topgun, Lemmings & Prince of Persia je 27 DM. Tel. 030/8525370

SNES/MD-Spiele: Contra 3 40 DM, DKC, versch. Prügelspiele, Aleste, Jedi Ritter 60 DM, 3D-Shooter 125 DM, Plok 40 DM, usw. MD z.B. Comix Zone 70 DM, Urban Strike 60 DM. Auch Tausch! Tel. 09261/93104

SNES + 2 Pads + 7 Spiele für 300 DM. Mega Drive + 2 Pads + 6 Spiele für 300 DM. Tel. 07731/53431

SNES-Spiele: Super Mario Kart, Stunt Race FX, Donkey Kong Country, Street Racer, Internat. Superstar Soccer, SMW2 für je 60 DM oder zusammen für 320 DM. E. Mewes, Blockmacherring 14, 18109 Rostock

NES + 35 Spiele (Batman 1+2, Terminator 2, Turtles 1+2,...) + 2 Controller + Joystick + Pistole + Game Genie, alles in Topzustand für 450 DM (NP ca. 2000 DM!). Infos über Tel. 004128522343 (ab 17 Uhr, Schweiz)

SNES + 2 Pads + Stick + 6-Spieler-Adapter + 10 Spiele (Top Gear 2, SSF2T, Super Bomberman, Lost Vikings usw.) VB 550 DM (NP1200 DM). Tel. 08202/8469



Playstation ja, aber nur mit Importspielen? Playstations, die mit dem Wechseltrick (MAN!AC 1/96) Import-CDs akzeptieren, erkennt Ihr an der Seriennummer: Dreht das Gerät um und entnehmt der Sony-Plakette die Seriennummer (Pfeil): Playstation-Konsolen mit einer Ziffer unter 6.000.000 arbeiten mit Import-CDs einwandfrei.

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

SECOND HAND ZONE

SEGA

Saturn Spiele: Panzer Dragoon, Bug, Rayman, Digital Pinball, Int. Victory Goal & PB golf für je 50 DM. Tel. 07832/6246

Saturn + Clockwork Knight + Sega Rally (2 Monate alt) für VB 600 DM (NP 850 DM). Tel 09246/515 (Bernhard)

MD2 + MCD2 + 32X + 12 Games + 6-B-Pad + Mogelmodul für 500 DM. VF Remix ohne CD+G., Shinobi X + Streetfighter Movie für Saturn je 50 DM. Tel. 06758/6860 (Steffen/Anrufbeantworter)

MD + MCD + 32X + 2 IR-Pads + ARP2-Modul + 6 MD-Spiele (SSF2, Sonic Spinball) + 3 MCD-Spiele (Prince of Persia, Road Avanger & Final Fight) + WWF Raw (32X) für 650 DM. Tel. 07181/46270

MD2 + 5 Spiele + Japan-Adapter + Joysticks für 375 DM. Gratis dazu Street Fighter 2 Special (us)! Tel. 07746/3089 (ab 18 Uhr, Schott)

Ca. **100 Spiele für MD, MCD & 32X**, z.B. Stargate, Paws of Fury. Sönke Stender, Gömmitor Weg 2, 23730 Planau.

Saturn & PS-Games (auch Tausch), z.B. V-Cop, DD, Fifa, Thunderhawk, Striker 96, Lemmings, Goalstorm, Wipeout, NHL Allstars, Ace Combat, NBA Jam uva. Suche Saturn Lenkrad & Negcon. Tel. 05261/16061 (15-18 Uhr)

Saturn Games: Bug (us), Street F. Movie (jp), Virtua Racing (us) & Hang On (jp). Tel. 09931/6964 (nach 18 Uhr)

MD2 + 32X + 4 Pads + Topspiele beider Systeme (5 32X, 9MD: Virtua F. + Virtua Racing D., SF2, Musha Al.) für 1050 DM incl. Versand (NP über 2100 DM, alles 100% ok). Tel. 039997/12377 (abends, Olaf)

Mega Drive + Mega CD + Zubehör (50/60 Hz) + folgende Spiele (alle us + CD): Lunar, Slipheed, Wonderdog, Dragons Lair. Alles us: SF2, Rocket Knight, Jurassic Park. Alles dt + CD: Thunderhawk, Sonic CD, NBA Jam, WWF Rage in the Cage, Micky Mania, Road Avanger. Alles dt: Thunder Force 4, Sonic 1+2, Sonic Spinball, Jungle Strike, Tiny Toon Adventures, Cool Spot, WWF Royal Rumble, Mega Games 1. Alles in gutem Zustand, zusammen für 850 DM oder nach Vereinbarung (NP 2800 DM). Tel. 07152/52849 (19-20 Uhr, Florian)

Mega Drive + MCD2 + Spiele: Sonic 2 & Mega Games 1 (beide Modul), Road Avenger & WWF Rage in the Cage (beide CD) + org. Beschreibungen + 3 Pads (1x6-Button) für 360 DM VHB. Christine König, Ratholdstraße 38, 80995 München. Tel. 089/3149108

MD2 + MCD2 + 32X + 11 Spiele (6 MD, 3 MCD & 2 32X) + 2 6-Button-Pads. Alles orginal & fast wie neu. Zusammen für 1300 DM (NP 2100 DM). Tel. 02334/52730 (14-21 Uhr, Paul)

Saturn dt + Multi-Umbau (50/60 Hz) + 5 Spiele (Sega Rally, Daytona, Bug, Panzer Dragoon, Clockknight) für 699 DM. Suche PSX-Spiele und verkaufe auch. Tel. 08621/62795 (Ilyas)

MD-Spiele und Zubehör: Madden Fb`94, 4-Spieler-Adapter von Sega & EA je 15 DM, Farbmonitor ideal für Konsolen & Amiga (Direktanschluß von Playstation & Saturn problemlos möglich) für 150 DM. Tel. 07231/55367

MD-Spiel Pitfall 60 DM, MS-Spiele Dick Tracy & Master of Darkness je 20-30 DM. Jeanette Winkler, Beim Schnatzgraben 48, 70499 Stuttgart

MD-Spiele: Aladdin 50 DM, Mega Games 1 30 DM. Thomas Hähle, Mittlere Siedlungsstr. 93, 09435 Scharfenstein. Tel. 03725/77449 (ab 16 Uhr)

MD + 32X + Action RP2 + 4 32X- & 12 MD-Spiele + 2 Importadapter für 650 DM VHB. Tel. 04481/7202 (Sebastian)

32X + Star Wars Arcade und außerdem noch viele andere Spiele auf Anfrage. Tel. 06251/61865

MD1 + 7 Spiele (u.a. Alien 3, Skitchin) + 2 Pads für 300 DM. Rene Betzold, Gernotstr. 1, 69469 Weinheim. Tel. 06201/16870

Mega Drive 2 + 16 Spiele (u.a. Sonic 2, Fire Shark, Virtua Racing, Bio Hazard, Thunder Force 4) für 450 DM. Tel. 0172/2117829 (ab 19 Uhr)

32X + VR Deluxe für 240 DM. Verschicke per Nachname. Tel. 035698/7112 (Mo-Do ab 16:30 Uhr, David)

Saturn-Spiele: Daytona, Myst, Int. Victory Goal für je 45 DM. Tel. 02331/66564

MD + MCD + 4-Way-Play + 2 6-B-Pads + 2 3-B-Pads + Spiele (TF4, Klax, Fifa, Kid Chamelion, T+E, Socket, Megagames & Dr. Robotnic. CDs: Soul Star, Thunderhawk, NBA Jam, Hook, S. Holmes u.a.) für 699 DM. Tel. 030/7842120 (Jan Kock)

32X + MD2 + 2 6-B-Pads + 15 Spiele (u.a. Virtua Racing, Theme Park, Star Wars Arcade) + Tips & Tricks, alles in Topzustand und Orginalverpackung! Preis: 500 DM. Tel. 0421/560861 (Jan Kumpfer)

MD + 2 Pads + 13 Spiele, technisch alles ok! Spiele auch einzeln, Preis VB. Infos unter: Tel. 03821/810830 (ab 17 Uhr) oder an Ronny Kühn, Buxtehuderstr. 6, 18311 Ribnitz

MD + 10 Spiele (Sonic 1+2, J. Park, Aladdin, Zool) für 300 DM. Tel. 05725/4141

Multi Mega + 32X + 2 Controller + WWF Raw + NHL 95 + Theme Park + Dune 2 + Pitfall + CDs (Fifa, Road Avenger) + 32X-Spiele (Motorcross, Virtua Racing D.) für 500 DM. Tel. 0351/4129578

Saturn: **Victory Goal 50 DM**, Mega CD: Fifa Soccer 30 DM. Tel. 05302/1442

MD + 2 Pads + JP-Verlängerung (2m) + 5 Spiele (Sonic1/2/3) komplett verpackt & neuwertig für 300 DM. Tel. 02554/8023 (Schneider)

Für MD: Fatal Fury 40 DM, Sonic 20 DM, Moonwalker 30 DM, NBA Live 95 60 DM, College Football 50 DM, Mutant Football 30 DM, Jungle Strike 40 DM, Royal Rumble 50 DM. Tel. 030/2119234

Mega Drive + 5 Spiele für 200 DM. Tel. 08441/803650

MD: **8 Topspiele für 180 DM!** (z.B. NHL 95, NBA Live 95, Tiny Toons, Chuck Rock 2, Rolo to the Rescue) Nur komplett! Tel. 02403/22992 (15-20 Uhr)

MD + MCD + 2 CD-Spiele + 5 Module + 4 Pads (2 6-B-Pads) + Spielbehälter für 680 DM oder Tausch gegen PSX + Spiel. Tel. 0208/420619 (Marco)

Tausche Saturn-Spiele. Habe Shinobi (jp), Daytona, Virtual Fighter 2 (us), Thunderhawk 2 & X-Men (jp). Suche RPGs. Tel. 05541/4439

32X + 4 Spiele (u.a. Virtua Racing D., Stellar Assault) für 350 DM incl. NN-Gebühr. Nur komplett! Tel. 07351/827817 (ab 17 Uhr)

32X + Star Wars & 2 weitere Spiele + Mega Drive + 8 MD-Spiele für 599 DM. Auch einzeln! Tel. 08631/2845

Mega Turrican 30 DM, Dune 2 40 DM, Shining in the Darkness 40 DM, Shining Force 2 50 DM, ARP-Pro 30 DM, Super Wrestlemania & Immortal je 20 DM. Div. andere Titel ab 10 DM. Tel. 0421/667453

MD + MCD2 + 21 MD-Games (Thunder Force 4, M. Turrican, EW Jim,...) + 7 MCDs (Soulstar,...) + 50/60 Hz-Schalter + Mogelmodul + 2 Pads für 1200 DM. Tel. 07853/8490 (ab 18 Uhr)

MD + 26 Spiele (z.B. Aladdin, Street Fighter, Fifa Soccer, Monaco GP) + 2 Gameadapter + 2 Pads für 600 DM. Frank Misoga, Str. der DSF 29, 18528 Bergen. Tel. 03838/252308 (ab 18 Uhr)

MD2 + 2 Pads + Anleitung + 4 Spiele (Sonic 1+2, Pitfall & Another World) für 300 DM. M. Daub, Herderstr. 6, 67663 Kaiserlautern

Saturn: Virtua Fighter 55 DM, Panzer Dragoon 65 DM, Int. Victory Goal 65 DM oder zusammen für 175 DM oder Tausch gegen Virtua Cop (alles dt!). Tel. 08654/1407 (Abw)

MD + 10 Spiele (Immortal, Urban Strike & Alien 3). Alles 1A-Zustand für VB 750 DM. Auch einzeln! Lars Mitzschner, Richard Wagner Str. 33, 01979 Lauchhammer-Mitte

MD + Kabeln v. 2 Pads 100 DM. MD-Spiele: Streets o.R.3, Taz Mania, EW Jim, C. Spot, Phantasy Star 2+3 je 35 DM. Mark Nirmaier, Damaschkestr. 36 67065 Ludwigshafen

MCD2 (1200 ÖS), Battlecorps (500 ÖS), Soulstar (500 ÖS), Powermonger (400 ÖS), Daytona USA (700 ÖS), Panzer Dragoon (780 ÖS). Tel. 07675/2918 (ab 17 Uhr,)

MD + MCD2 + 11 Spiele (Thunderhawk, Street Fighter 2 SCE u.a.) + 3 Pads für 700 DM. Tel. 02163/80075 Andreas

MD: Landstalker 50 DM, Gauntlet 4 20 DM, Sonic Spinball 25 DM, Atom. Runner 20 DM. MCD: Soulstar, Battlecorps & G. Zero Texas je 40 DM.Chuck Rock 30 DM, NHL 94 25 DM. Alles deutsch incl. Porto! Tel. 06484/1699 (ab 17 Uhr, Martin)

MD2 + MCD2 + 11 Spiele für 1050 DM VB. Verkaufe außerdem für SNES: K.H.-Rummenige Soccer 40 DM, Parodius 60 DM, Street Fighter Turbo 60 DM, Donkey Kong Country 70 DM & Mega Man X (us) 70 DM. Tel. 069/5083664

Multi Mega + 9 CD-Spiele (z.B. Fifa International Soccer, NHL 94) + 23 Modul-Spiele (z.B. Street Fighter 2, Psycho Pinball. VR Racing Deluxe) + 9 Demo-CDs + Action Replay 2 + Infrarot-Pads uvm. für 850 DM VB. Tel. 02363/372389

Game Gear: Sonic Spinball, Sonic Chaos, Sonic Drift 2, Streets of Rage 1+2, T2 Arcade & PGA Tour Golf 2 für je 25 DM. Tel. 05506/1576 (Oliver verlangen)

8 MCD-Spiele (dt + us). Titel + Preis auf Anfrage oder Tausch gegen MD-Module. Tel. 0551/68364 (ab 17 Uhr)

Jede Menge **MD & MCD-Spiele** (z.B. Flugsim, J&R, Act/ADV, Flipper etc.). Teilw. noch orginalversiegelt für 25-79 DM. Alles dt! Suche guterhaltene Saturn (bis 350 DM) & PSX (bis 300 DM). NN-Sendung mögl. Tel. 02421/770061 Ruft an!

PLAYSTATION

Destruction Derby, Discworld & Liu. Alles dt, Preis nach VB, Verkauf per NN. Tel. 03933/803610 (16-22 Uhr, Torsten)

Raiden Projekt, Warhawk & Air Combat für je 60 DM. Tel. 06274/95111

Ray'man, DDerby & Tekken (alle Pal). Tel. 07951/41950 (Sven)

Tausche Thunderhawk 2, Ridge Racer & NBA Jam TE gegen Worms, Destruction Derby & Wipeout! Natürlich auch einzeln + günstiger Verkauf. Tel. 0234/864477 (ab 18 Uhr, David)

Gundam & Dragonball Z (beide jp, orginal) zusammen 60 DM. Marco Felici, Hohe Str. 6, 49661 Cloppenburg. Tel. 04471/81237

Sony PSX + Wipeout + NBA Jam + Air Combat + Rayman + Memory Card (alles 1A-Zustand) für nur 750 DM. Tel. 0241/537260 Verkaufe (50 DM) oder tausche: Toshinden, Wipeout, Thunderhawk 2 & Warhawk. Suche günstig Kileak the Blood. Tel. 0331/902376 (ab 18 Uhr, Kay)

Sony PS (2 Monate alt) + 2 Pads + 1 Stick + Toshinden für 650 DM (NP 900 DM). Tel. 09428/7003

Ridge Racer (60 DM), Toshinden (65 DM), beide Pal. Tel. 06422/4674 (18-20 Uhr, Torsten)

Playstation jp + 6 Spiele (Tekken, Ridge R., Toshinden, Air C., usw.) und Saturn-Spiele (P. Dragoon, Daytona, VF, Victory Goal usw.). Meldet Euch bei Dirk, Tel. 02131/669950

VF-9 Space Griffon für 70 SFR & NBA in the Zone für 70 SFR (beide us). Tel. 041560/3753 (Schweiz!)

Tausche PSX-Spiele, habe Toshinden, NBA Jam, Fifa 96, Discworld (alle mit Anleitung & Hülle). Suche Thunderhawk 2, Rayman, Negcon-Pad usw. Tel. 07332/4837 (15-18 Uhr, Ahmet)

PSX-Spitzenspiele: Discworld mit Komplettlösung & Wipeout für je 70 DM. Tel. 04283/5016 (ab 18 Uhr, Felix)

Tausche japanisches Tekken gegen Rayman oder Ridge Racer (beide deutsche oder japanische Version!). Schreibt an Damian Ringwelski, Auf der Vohelstang 23, 68309 Mannheim. Oder Tel. 0621/711654 (ab 19 Uhr)

Mogelfans aufgepaßt: Nachdem wir Euch in MAN!AC 1/96 das "Action Replay Pro" für den Saturn vorgestellt haben, ist nun eine Version für die Playstation erhältlich.
Ihr stöpselt das Accessoire hinten an den Erweiterunsport Eurer Konsole und könnt fortan selbst Mogel-Codes eingeben und mit dem zusätzlich erhältlichen "PC-Link"-Paket selbst Codes herausfinden. Im Gegensatz zur Saturn-Version fungiert der Zusatz jedoch nicht als Importadapter und stellt keinen Speicher für Spielstände bereit.

SECOND HAND ZONE

Warhawk & X-Com für je 60 DM oder evtl. Tausch. (Verkauf per NN, alles Pal). Tel. 09179/5445 (17-20 Uhr)

Wipeout & Lemmings 3D für je 45 DM (Pal), kaum gebraucht. Tausche Fifa 96 gegen NHL Face Off (beide Pal). Manfred Schack, Brandvorwerkstr. 50, 04275 Gepizig

Verkaufe & tausche Criticom 80 DM, Twisted Metal 80 DM, Air Combat 50 DM, Gunners Heaven 50 DM. Uwe Altmann, Ludwigstr. 47, 06110 Halle/Saale

Verkaufe & Tausche **Spiele für PS & Saturn**. Habe z.B. Sega Rally, V. Cop, Loaded, View Point, D. Derby, Wipeout, Sim City 2000, Thunderhawk 2, usw. Auch Jaguar (ab 30 DM) & Engine (ab 10 DM). Tel. 07724/7747

Ridge Racer & Wipeout (45 & 60 DM, Pal, orginal). Verkauf per NN. Christian Heiml, Gabelsbergerstr. 1a, 84529 Tittmoning. Tel. 08683/1822

(Ver)kaufe & Tausche **CD's für PS & Saturn**. Habe Overkill, Alien, Aftermath, R-Evil, Rayman, SF-Zero, Tekken 2. Für Saturn: V-Cop, S. Rally, F1, V. Racing, Fifa 96, Shinobi X. Suche VF2 & Lone Soldier. Tel. 06271/5873

Tausche ständig **Spiele für Playstation**, z.B. Rayman & Lemmings 3D. Nur Raum Potsdam-Mittelmark & Berlin. Tel. 033842/2132 (Marko)

Kileak 65 DM & Cybersled 59 DM (beide jp) oder Tausch (auch Mega Drive-Spiele). Thomas Allgeier, Lappstr. 100, 66482 Zweibrücken. Tel. 06332/73302

Playstation + Wipeout + RGB-Kabel. Orginalverpackt mit Garantie VB 680 DM. Seibold Thomas, Hauptstr. 212, 89343 Jett.-Scheppach. Tel. 08225/1463 (ab 18 Uhr)

Tausche Playstation (jp + Umbau + RGB) gegen deutsche Playstation oder Saturn. Auch Verkauf für 400 DM. Nur persönlich! Tel. 0203/373403

3DO

3DO FZ1 Pal + Wing Commander + Blade Force + Streetfighter + Starfighter + Samurai Showdown + 14 weitere Topspiele. Alles mit Anleitung & Verpackung für 800 DM. Tel. 0651/307539 (ab 19 Uhr)

3DO Panasonic FZ1 + 2 Pads + 5 Spiele (Fifa Soccer, Return Fire, Myst, Need for Speed, Crash'n'Burn) + Demo CD für 700 DM. Tel. 030/6118229 (16-18 Uhr)

Goldstar 3DO + 11 Spiele + 1 Photo-CD für 700 DM FP (incl. Pal-Wandler!), nur zusammen. Tel. 02331/64601 (Jan)

Goldstar 3DO + 8 Spiele + 2 Filme + Videokonverter + Videocardmodul + 2 Pads (3 Monate alt) für 1100 DM. Tel. 0208/759006

3DO Spiele in 100% Topzustand. Habe z.B. Theme Park, WC3, Return Fire und weitere 20 Spiele für je 40 DM. Ruft mich an: Tel. 04489/6225 (ab 17 Uhr)

Goldstar 3DO + 12 CDs (u.a. Gex, Spacehulk, Need for Speed, Demolition Man, Fifa Soccer...) für 500 DM. Tel. 0221/7408511 (Maro)

3DO FZ-10 Pal, 50 Hz + Pad + 6 Spielen (Slayer, Wing Commander 3, Rebel Assault, Starblade, Demolition Man, Sampler CD) für 1100 DM. MD + 2 Pads + 7 Spiele (Jurassic Park, Another World, Aladdin, Shining Force, Ecco u.a.) für 400 DM. Tel. 08292/2950

EXOTEN

Jaguar + 7 Spiele (Tempest, AvP, Iron Soldier, Cybermorph und drei weitere Spiele ab 400 DM (1/3 des NP!). Tausche auch gegen Saturn-Games! Tel. 06441/64991 (ab 18 Uhr)

Neo Geo RGB us + Memory Card + 2 Pads + 5 Spiele (Art of Fighting, World Heros, SS2, Magican Lord, Cyberlip) komplett 600 DM. Thorsten Grieger, Schlesierweg 9, 32805 Horn-Bad Meinberg

Neo Geo CD + 2 Pads + 7 Spiele (King of Fighters 95, Art of Fighting 2 usw.) Preis VHS. Auch einzeln!!! Tel. 06431/23661 (ab 18 Uhr)

Neo Geo + 16 Module (z.B. SS2, SD1, AoF1, etc.) Preis VS. Mega Drive + 5 Spiele + RGB-Kabel für 80 DM. PC-Engine Cards + CDs (Devil Crush, Nectaris, Valis 3&4, Fighting Street etc.). Tel. 02053/41798 (Christian)

Neo Geo Module: Fatal Fury Special & Last Resort, beide zusammen nur 190 DM. W. Borkam, Wiesengrund 20, 59556 Lippstadt. Tel. 02941/59694

Atari Jaguar + Scartkabel + Pad + AvP + Theme Park + Cybermorph und einem weiteren Spiel für VB 450 DM. Verk. außerdem C64 mit allem Drum & Dran für 150 DM. Tel. 06441/792968 (Chris)

Neo Geo CD Frontlader RGB für 360 DM. Nam 75 (50 DM), Samurai Showdown 2 (60 DM), Samurai Showdown 1 (45 DM), Ghostpilots 60 DM, Art of Fighting 2 (60 DM), King of Fighters 94 (60 DM) & Sidekicks 2 (50 DM). Tel. 08341/67792

Jaguar 150 DM, Pad 20 DM, Iron Soldier 50 DM, AvP 60 DM, Tempest 50 DM und ein weiteres Topsiel. Auch zusammen erhältlich. Tel. 02205/6710 (ab 15 Uhr, Christian)

Neo Geo CD incl. Samurai Showdown 2, RGB und 2 Pads. 100% ok, Preis 300 DM. Tel. 08031/37393 oder 08031/12081 (ab 19 Uhr)

Amiga CD 32 + 15 Spiele (Microcosm, Zool, Pinball Fantasy, usw.) + Dauerfeuerpad für 550 DM. Alles gut erhalten! Tel. 02241/390399 (ab 14 Uhr, Stefan)

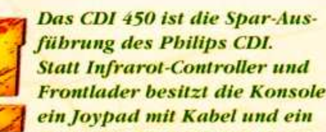
Amiga CD 32 mit Erweiterung 6 MB Ram, 60 MB HD, 2 Diskettenlaufwerke, Workbench 3.0, Software (z.B. Ufo, Tower Assault, Microcosm, Civilzation-AGA, Dune uvm.) nur komplett 650 DM. Tel. 02175/73319

Atari Jaguar + Scart Kabel (2.5m) + Games (Rayman, Tempest, I.Soldier, AvP, Zool 2, Val'Disere, Raiden, Sen. Soccer uva.) für 750 DM. Tel. 030/3118229



CDI 450 + Spiel für 400 DM oder Tausch gegen Jaguar CD-Rom mit mindestens 2 Games. Jürgen Berger, Belchenstr. 10, 71131 Jettingen. Tel. 07452/78633

Neo Geo CD + 10 Spiele für 1000 DM. 18 SNES-Spiele je 50 DM. Action RP3 70 DM. Tel. 0221/3685400 (15-20 Uhr)



Das CDI 450 ist die Spar-Ausführung des Philips CDI. Statt Infrarot-Controller und Frontlader besitzt die Konsole ein Joypad mit Kabel und ein Toplader-CD-ROM. Mit dem Joypad seid Ihr zwar an die Konsole gebunden, Spiele steuern sich damit jedoch leichter als mit Infrarot-Pad.

Atari Jaguar (neu) + 6 Spiele (Cybermorph, Dino Wars, Checkered Flag Club Drive & Raiden) für 500 DM. Habe noch mehr Spiele, Liste gegen Rückporto. Tel. 06403/75826 (Lutz)

Neo Geo CD +Viewpoint + Art of Fighting 2. Nur im Umkreis von Berlin & Potsdam. Tel. 03329/610782 (Marcel verlangen)

OLDIES

CBS-Colecovision incl. Looping, Zaxxon, Time Pilot, Donkey Kong & Moonsweeper. Mattel Intellivision incl. Space Armada, Boxing, Trible Action, Soccer, Frog Boy & Skiing (alles auch einzeln, incl. org. Vpkg.) Tel. 06431/3553

Vectrex + Tasche + 7 Spiele + 2 Pads + 6 Overlay-Scheiben, Preis VHS. Tel. 06123/5402 (17-18 Uhr, Schneider)



30 **Atari VCS-Module**, einige Top-Titel dabei! Fordern Sie meine Spieleliste an und legen Sie eine 2 DM-Briefmarke bei. Torsten Bergmann, Otawistr. 7, 13351 Berlin

Japanisches NES mit alten Hits, z.B. Pac-Man, Galaxian, Arkanoid, Tetris, Donkey Kong u.v.a. Preis nach VB. Mercel Lenz, Eckertstr. 17, 10249 Berlin

Atari 2600 + 3 Joysticks + 5 Spiele (z.B. Solaris, Defender). Verkaufspreis nach VB. Tel. 09853/730

SONSTIGES

ITT Cinevision **3-Röhren-Projektor**. Perfekt für Videospiele, Fernsehen & Laserdisc. RGB-Eingang, 60 Hz. Kleine technische Probleme. An Abholer VB 2000 DM. Tel. 08233/740112 (Andreas Knauf)

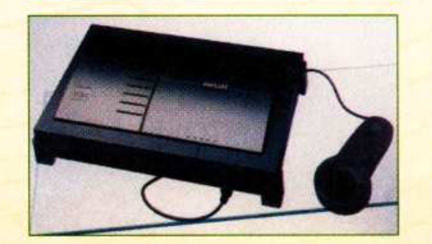
Anime: ca. 80 Manga Filme (Streetfighter, und vieles mehr). Suche/(Ver)kaufe Game Boy-Spiele! Suche Loaded, Resident Evil, Ivan, Tekken. Tel. 06322/981833 (ab 17 Uhr, Johann)

Tausche PSX, Saturn & SNES-Games. Verkaufe SNES us/RGB, 50/60 Hz + Spiele + Zubehör /auch einzeln) für 500 DM oder im Tausch gegen PSX, Saturn, 3DO, Jaguar + CD, Neo Geo CD oder PSX & Saturn-Spiele. Tel. 07354/2873 (abends)

Videospiele-Sammlung zu verkaufen. Seltene PC-Engine-Spiele, Neo-Geo-Module, Arcade-Platinen & Mega Drive/Super Nintendo-Stuff, auch jap. Musik-CDs. Liste anfordern bei Andreas Knauf, Tel. 08233/740112 oder eMail an ManiacAndy@aol.com

MAK + Stick 260 DM, Suprise Attack 180 DM, Flicki 100 DM, Rygar 70 DM, Crazy Kong 50 DM, Pushman 80 DM, Popeye 50 DM, Ms. Pac-Man 100 DM, JB-King für MAK 50 DM, Competition Pro für MAK 20 DM, SNES-Pads für MAK 20 DM. Tel. 06071/81985

Star Trek Trading-Cards: Generations-Einzelkarte 0,80 DM. Liste gegen 1 DM Rückporto. Marco Stolle, Munderloher Str. 39, 26209 Hatten-Munderloh





Wer Tauschpartner in Amerika besitzt, sollte hier die Augen offen halten: Die billigen Quelle-Module, die früher den deutschen Markt überschwemmten, erschienen teilweise nie in den USA. Heute liegen Euch amerikanische Oldie-Sammler für ein QuelleModul mit Anleitung und Verpackung zu Füßen: Ein Freund tauschte kürzlich drei VCS-Module gegen ein Multigame-Modul mit allen Spielen für das Vectrex (und einige Overlays)!

A1200-Spiele: Sim City 2000, Theme Park, Simon the S., Reunion, Lords o.t. Realm, Microcosm CD, Biing, R.O.M. Gold, Fallen Emire (A500) je 20 DM, zus. 88 DM (NN). Tel. 03841/702047 (Christian)

PC-Spiele zu Tiefstpreisen! Syndicate Plus, System Shock, Under a killing Moon (4 CDs), Fifa Soccer, Rebel Assault und viele andere! Preise von 15-80 DM. Tel. 004128522353 (ab 17 Uhr, Schweiz)

Amiga 500+ mit Umschalter, Farbmonitor 1084 ST, Maus, Joystick, Spiele (Turrican 1+2, Zool 1+2, Cyberpunks...) und 100 Leerdisks. Verhandlungsbasis 475 DM. Tel. 06126/56212

Spiele & Konsolen wie SNES, MD, PSX, 3DO usw. Tel. 04529/624

MAK + 8 Platinen + 2 Boards + Adapter + Kabel (11 Monate alt) für 450 DM. Sega 32X + 2 Spielen für 250 DM (nur für 50/60 Hz-Mega Drive!). Tel. 05253/22523

MAK + Knights of the Round (Capcom) + Kung Fu Master + Neo Geo-Stick für 550 DM (NP1150 DM). Evtl. einzeln. Tel. 08551/5250

Schüler bietet lockere **Einführung in den PC** in und um Koblenz am Rhein. Dein Computer ist nicht schwerer zu bedienen als Deine Spielkonsole. Infos unter Tel. 02607/373

MD & MCD Games ab 20 DM, SNES dt oder us 120 DM, SNES Games ab 30 DM, PC-Engine, PC-Engine Games, Lynx Games je 15 DM, def. Lynx, Alien vs Predator (Jag) 60 DM. Tel. 0371/229848 (ab 18:30 Uhr, Ronny)

Spiele für PSX, Saturn, SNES & Jaguar. Alle Neuheiten, auch Importe us & jp. Habe auch Hardware für PSX & Saturn. Suche dringend günstige Hard- & Software (auch Tausch). Tel. 07664/3352 (Benni)

SNES-Spiel Primal Rage (us, nagelneu) 69 DM. Suche Mega Drive + 32X RGB 60 Hz + Space Harrier + Afterburner zum Minimalpreis. Tel. 0241/520710 (abends, Holger)

SNES-Spiele: Cool Spot, Batman Returns, Yoshis Island, Final Fight 2, Secret of Mana & Tiny Toons Buster Loose. MD-Spiele: Earthworm Jim, Flashback, Another World, Ristar & Lionking. Tel. 08808/719

(Ver)kaufe & tausche SNES- & Playstation-Spiele. (SNES: Punch Out, Mario, Basler Soccer/ PSX: D. Derby, Tekken). Kostenlose Preisliste anfordern: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt.

Tausche alles mögliche gegen alles mögliche: Habe Saturn und Spiele, 32X Spiele, Mega Drive und Spiele, Super Nintendo (us) und Spiele (us), Spielautomatenplatinen & Atari 2600 Spiele. Tel. 0621/22087 oder Tel. 0172/6230696

Verk./tausche Games für 3DO, 32X, MCD, MD, SNES & Jaguar. Tel. 06035/6512

ANIME-SERIE

Mortal Kombat 1

Das Spiel beschlagnahmt, der Film frisch in den Kinos, jetzt holen die Prügelstars auch in einer amerikanischen Zeichentrickserie zum Fatality aus: Liu Kang, Jonny Cage und Sonja erhalten von Raiden den offiziellen Auftrag, Fiesling Shang Tsung und Monster Goro auszuschalten. Doch zu früh gefreut: Statt blutiger Finishing Moves verschreckt Euch billiges Zeichentrickgepinsel, das an die "He-Man"-Serie erinnert. Alle Kämpfe sind 3D-gerendert, doch Acclaims Motion-Capture-Technik und die angeheuerten Amateur-Kämpfer bringen weder Schwung noch Martial-Arts-Authentizität auf den Bildschirm. Weder das "Making of" zum Realfilm noch die beiliegende Move-Liste rechtfertigen die Anschaffung der 54-minütigen Video-Folter. *oe*



Weichgezeichneter Rückblick in die Vergangenheit: Kabuto und die Prinzessin Ranhime kennen sich seit frühester Kindheit.





Der einsame Wanderer und die Hexe: Erst nach dem Tod von Tamamushi erkennt Kabuto, daß die Königin nur ein Handlanger ist und willenlos alle Befehle ihres Meisters ausführt.

ANIME

Kabuto

Wer zahlreiche Kung Fu-Filme gesehen hat, weiß Bescheid: Zehn Prozent der Spielzeit wird in eine oberflächliche Handlung investiert, der Rest besteht aus Akrobatik, Spezialeffekten und purer Gewalt. "Kabuto" ist zwar ein Anime, besitzt jedoch dieselben Merkmale und den damit verbundenen Charme.

Japan im Mittelalter: Kabuto, der einsame Wanderer und ungeschlagene Kung Fu-Meister kehrt ins Dorf seiner Jugend zurück. Dort muß er feststellen, daß die Hexe Tamamushi das Volk tyrannisiert und seine Jugendfreundin Prinzessin Ranhime gefangengenommen hat. Ranhime soll die Braut von Jinnai werden, dem Waffenschmied und Roboterbastler des Königshofs. Mit Schwert und Zauberspruch zieht Kaboto in den Kampf gegen Tamamushi und ihren teuflischen Häschern. Wer in "Kabuto" geschickte Friedensverhandlungen und ein friedliches Ende vermutet, besorgt sich besser die Weihnachtsansprache von Präsident Herzog: 45 Minuten wird gedroschen und geschlitzt, was Fäuste und Schwert hergeben. Wir sehen vielfältige Kampf-Choreographien und Kameraeinstellungen aus allen erdenklichen Perspektiven (z.B. beim Schwerthieb durch den Gegner durch). Zum Endkampf schüttelt Kabuto ungeahnte Magiegeschosse aus dem Ärmel, die normale Krieger in Sekunden pulverisiert hätten. Tamamushi und ihr Mechkonstrukteur halten jedoch aus und wenden den Endkampf hin- und her. Wer schon bei verwandten Kung-Fu-Realfilmen wie "China Swordsman" nicht mehr mitkam, wird sich auch für "Kabuto" nicht erwärmen können. Fans magiegeladener Duelle und FX-Spielereien greifen jedoch bedenkenlos zu. *oe*

Im Dorf erzählt man sich haarsträubende Geschichten: Folter und Tod drohen den Feinden der Königin.

Manga/ACOG, 45 Minuten, englisch, ab 15 Jahren

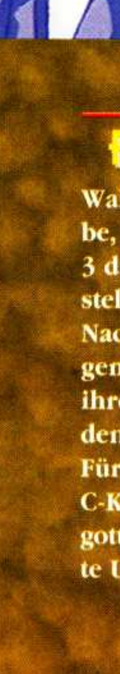


Nachdem Gail den Geist von C-KO unterworfen hat, stellt sich das sonst zimperliche Mädchen zum Kampf gegen A-KO.

SOUNDTRACK

Wenn es Nacht wird über Mering, Martin und Winnie mit ihren Inhouse-Sklaven die Gemäuer an der Wallbergstraße verlassen, beginnt die Party für Olli und Andreas: Zu den donnernden Rave-Tracks von "Ridge Racer Revolution" (39 Mark) layoutet Andreas Kündigungs- und Abmahnschreiben, während Olli zu heroischen Symphonien des "Final Fantasy 6"-Soundtracks auf drei CDs (99 Mark incl. Handbuch) mächtige Photoshop-Freisteller bearbeitet. Klopfen die Nachbarn mit dem Besen energisch an die Wand, werden die störenden Geräusche mit den quietschenden Sample-Gitarren von Namco's "Cyber Cycles" (39 Mark) übertönt. It's Time for Rock'n'Roll! *oe*

Muster von ACOG.



ANIME-SERIE

Projekt A-KO 4-6

Wahnsinn und Chaos auf der Mattscheibe, Teil 2: Nachdem wir Euch in MAN!AC 3 die ersten "Projekt A-KO"-Folgen vorstellten, folgen nun die finalen Episoden. Nachdem A-KO und B-KO nach ausgiebigen Kämpfen mit einer Alien-Flotte und ihrer Lehrerin Miss Ayumi endlich Frieden schließen, droht neues Unheil: Gail, Fürst einer entfernten Galaxie, entführt C-KO, um mit ihrer Hilfe den Drachengott Xena zu erwecken und das gesamte Universum zu zerstören. A-KO und

Asian Cinema



Hau' niemals ab, hau' lieber zu: Bevor Kabuta der Königin gegenübersteht, erledigt er ihre finsteren Schergen.

Wenn es Streit gibt, ist der Alien-Zwerg Maruten meist der Leidtragende.

B-KO stoßen derweil auf den Alien-Zwerg Maruten, der als letzter überlebender Raumcop Rache an Gail wünscht und auf dessen Kopf eine satte Belohnung aussetzt. Wenn's um Geld geht, läßt sich A-KO nicht zweimal bitten: Bewaffnet mit dem Drachenschwert macht sie sich auf zur Festung des düsteren Gail – Damit der Klamauk auch ja nicht zu kurz kommt, sind B-KO und Maruten selbstverständlich dabei.

"Projekt A-KO 4" beginnt, wo der dritte Teil endete: Die Action steigert sich von der Schulhofprügelei zur Schlacht um das Universum, der Kulleraugenfaktor verhält sich direkt proportional zur Episoden-Nummer. Im letzten Teil erblickt Ihr nur noch verdrehte Fratzen, Giganto-Explosionen und zerstörerische Girlie-Schlachten, "Projekt A-KO" ist am Ende des Slapsticks angekommen – ein weiterer Teil ist nicht mehr denkbar. Für Klamauk-Freunde gehört die Serie zur Allgemeinbildung, allen anderen können wir nur empfehlen: Anschauen und totlachen! oe

Manga/ACOG, je 45 Minuten, englisch, Teil 6 ab 12 Jahren

Um alle bewohnten Galaxien zu zerstören, erweckt Gail (rechts oben) den Drachengott. Dieser ist nur mit dem heiligen Drachenschwert zu besiegen.







Parallel zum dreitägigen Kongreß zeigten Aussteller im Stuttgarter Kulturzentrum ihre Hard- und Software: Links ein mutiger VR-Spieler, der sich im "Experience Park" in eine Cybertron-Installation einbinden ließ.



Schwer, unpraktisch und teuer: Trotz zahlreicher Mängel ist das Head Mounted Display (HMD) aus der VR-Szene nicht wegzudenken. Links ballert sich ein "Total Recoil"-Spieler durchs 3D-Szenario.

Als akademischer Kongreß vom Fraunhofer-Institut 1993 ins Leben gerufen, lockte die größte deutsche "Virtual Reality"-Veranstaltung in diesem Jahr Aussteller und Redner aus den unterschiedlichsten Branchen. Nicht nur Fachbesuchern, sondern auch normalsterblichen VR-Fans war die mit "Virtual Reality World 96" etwas großspurig benannte Messe geöffnet: Im "Experience Park" erlebte man für 15 Mark Low-End-Systeme und Entertainment-Anwendungen, im benachbarten "Business Park" lernten die Besucher Tools und Anwendungen aus dem professionellen Bereich kennen. Die Minimesse, mit Ständen von SGI, Division, Evans & Sutherland, Sense 8 und Softimage ganz gut bestückt, ist in Deutschland einmalig, vom "World"-Status aber weit entfernt. Der Experience Park, als Schaubühne für Aussteller aus der Multimedia- und Entertainment-Branche gedacht, war eine Enttäuschung mit anachronistischen Fahr- und Ballersimulatoren und Spielautomaten aus dem Bally-Wulff-Fundus. Im Business-Park tummelten sich neben Hard- und Software-Herstellern die HMD- und 3D-Brillen-Anbieter. Am Stand von Virtual I/O fanden wir eine Playstation mit "Wipe Out", aber weit und breit keinen Monitor: Der US-Hersteller hatte seine PC-3D-Brille für den Videospieleinsatz umgerüstet. Die Brille im grauen Playstation-Design wird über den RGB-Eingang angeschlossen, ist erfreulich leicht und liefert ein scharfes Bild in bestechenden Farben. Der 3D-Eindruck ist schwach, schließlich zeigen beide Mini-Displays das gleiche Bild. Nur mittels speziell für die Brille entwickelter Spiele ließe sich eine echte Stereo-Optik erzeugen. Zum momentanen Preis von 200 US-Dollar möchte die Virtual I/O das Zubehör keinesfalls vermarkten.

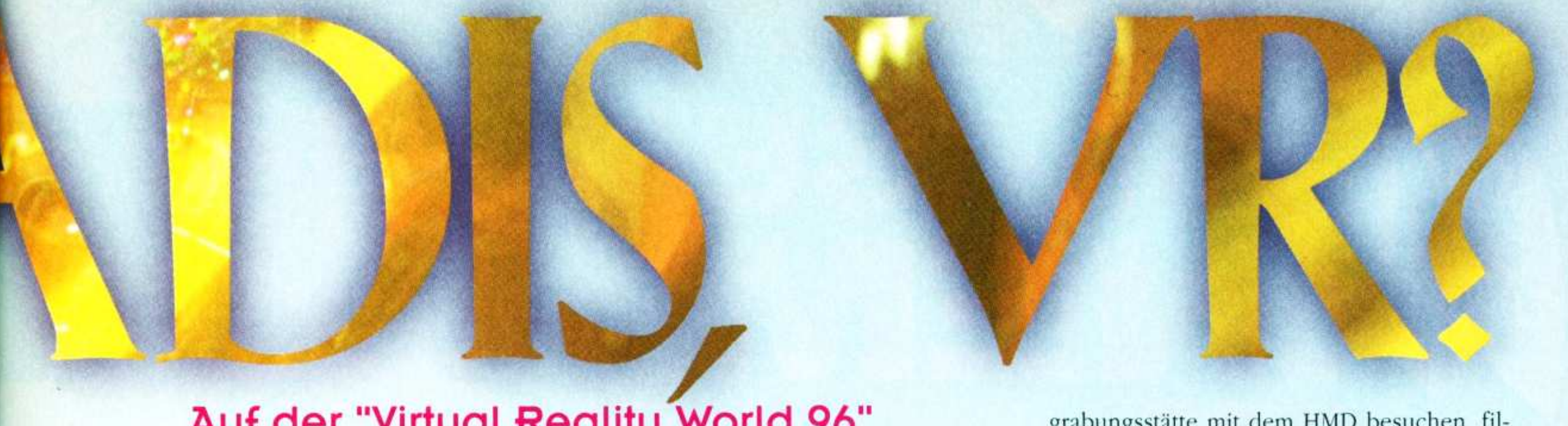
„Virtual Reality lebt nur noch durch "Location Based Entertainment" und das Videospiel – letzteres wird der größte Markt"

Scott Glenn, Ex-Disney-Mitarbeiter in seiner Kongressrede "Story-based VR in the USA"

Außerhalb des Park-Areals verlief man sich gegen einen vierstelligen Eintrittspreis in den Stockwerken des Stuttgarter Kultur- und Kongresszentrums. Nach einem Einführungstag, der sich stark mit Internet und Online-Diensten beschäftigte, waren an beiden Haupttagen Referenten aus Wissenschaft und Forschung (u.a. Carl Eugen Loeffler und VRML-Guru Mark Pesce) geladen. Unter die Wissenschaftler hatten sich Marketing-Experten gemischt, die Hard- und Software-Produkte bewarben.
Viele der Themen kannte der Insider schon von anderen Veranstaltungen, wie der Siggraph oder Imagina. So präsentierte das renommierte Medialab (Frankreich) ein Echtzeit-Motion-Capturing-System, das die Bewegungen von Schauspielern oder Tänzern auf eine computergenerierte Marionette beliebiger Gestalt überträgt. Landsmann Didier Pourcel referierte zum Thema virtuelle Schauspieler und virtuelle Kulissen. Andere Beiträge gingen ins technische Detail: Wissenschaftler und Studenten der Fraunhofer-Institute und anderer Hochschulen beleuchteten alle Einsatzgebiete der VR in der Medizin ("A VR-based System for Diagnosis & Therapy of Sensorimotor Disturbances" – sensomotorische Störungen werden in 3D-Welten beobachtet, durch Übungen im künstlichen Raum geheilt), Produktion (Daimler-Benz stellte Werkzeuge und Techniken zur Modellierung

ALGORITHMEN GEGEN DATENBERGE

MAN!ACs können den Vortrag von Michitaka Hirose auf Computer- und Videospiele übertragen: 3D-Flugsimulationen sind Algorithmen-orientiert und nicht besonders umfangreich. Die Polygon-intensive Grafik erfordert aber eine hohe Rechenleistung. Dagegen stehen Spiele wie "Myst", die kaum Rechenpower benötigen, dafür aber gewaltige (Grafik)datenmengen auffahren. Ein weiterer Unterschied: Algorithmen-orientierte Darstellung ermöglicht Interaktion, Daten-intensive Grafik opfert diese zugunsten der Bildqualität. Ein Texture-Map-verkleidetes "Ridge Racer" bedeutet einen Schritt von Algorithmen- zu Daten-orientierter 3D-Grafik. Animationen die mit Apples "Quick Time VR" erstellt wurden (z.B. Simon & Schusters "Star Trek"-CD-ROM), gehen noch weiter und stehen nach Hirose zwischen den beiden Techniken, berechneter Polygon-Grafik und Digital Video.



Auf der "Virtual Reality World 96" diskutierten Forscher, Techniker und Marketing-Fachleute ihre unterschiedlichen Auffassungen vom "Cyberspace".

virtueller Umgebungen vor), Städteplanung und Manufakturierung. Die meisten Vorträge berichteten aus dem Forschungsalltag, zeigten Probleme und geeignete Techniken um diese zu lösen. In den Reden über ruckelfreie Animation und realistische Ausleuchtung, Kollisionsabfragen, störende Time Delays, unpraktische HMDs und dringend gefordertes Force-Feedback wurden Anwendungsbeispiele oft nur kurz gestreift. Gegenüber der rasenden Entwicklung der 3D-Animation muß man sich in der Echtzeit-VR beschränken: Um die erforderliche Geschwindigkeit (mindestens zehn Bilder pro Sekunde) zu erreichen, wird die Komplexität der 3D-Modelle heruntergeschraubt, das Shading vereinfacht, Polygone weggekürzt oder durch Textures ersetzt. Von fotorealistischer Darstellung ist Virtual Reality noch weit entfernt. Das erschwert Nicht-Technikern den Zugang: Pädagogen und Archäologen, aber auch viele Mediziner und Architekten konnten die Vorteile der VR hinter der blockigen Grafik nicht erkennen. Eine Spielwiese für Informatiker, aber kaum für Laien, die in jedem TV-Werbespot bessere Computer-Optiken erleben.

Auch Michitaka Hirose von der Universität Tokyo hat Probleme mit der Komplexität von 3D-Welten und dem anfallenden Rechenaufwand. Die Benutzer wollen eine Optik in TV-Qualität, die selbst High-End-Hardware nicht liefern kann – Von Computern der unteren Preisklasse, die VR eine größere Zielgruppe erschließen, ganz zu schweigen.

Hirose faßt die Problematik in ein Schaubild der Algorithmen-orientierten (berechnungslastigen) und Daten-orientierten 3D-Darstellung zusammen: Rechenpower gegen Datenmenge, Interaktion gegen Bildqualität (siehe Kasten). Hiroses Team forscht an einem Kompromiß zwischen Interaktion und fotorealistischer Grafik und verläßt sich dabei auf Texture Maps: Sein "Virtual Dome" ist eine simulierte Rundumleinwand, die aus 60 Polygonen zusammengesetzt nur im Rechner existiert. Möchte ein Benutzer z.B. eine entfernte Ausgrabungsstätte mit dem HMD besuchen, filmen dort Kameras die Umgebung. Die Filmbilder werden an eine Workstation übertragen und als Texture Maps auf die virtuelle Rundum-Leinwand gelegt. Jedes der Polygone ist einem Kamerablickwinkel zugeordnet. So blickt der Benutzer mit 3D-Brille via Kopfbewegung in jede Richtung: Die Grafikworkstation bewegt den Polygon-Dome, eine neue Texture Map wird eingespielt.

Da die Videobilder Tiefenwirkung vermissen lassen, experimentiert Hirose mit einem unebenen Dome: Auf dem virtuellen Relief werden Tiefenunterschiede durch Kameraaufnahmen aus je zwei dezent versetzten Blickwinkeln simuliert. Dieses Pseudo-3D ermöglicht einen Parallax-Effekt, das nahe Objekt schneller vorbeiziehen läßt. Ein Rundgang durch den künstlichen Raum ist trotzdem nicht möglich. Dieser Tatsache möchte Hirose durch mehrere via Interpolation verbundene Domes oder aber durch neue Kameras mit Positions-Sensor beikommen.

Hiroses VR-Welten, aus 2D-Bruchstücken zusammengefügt, hat mit den geometrischen Modellen seiner Kollegen kaum etwas gemein, zeigt die Originalität der VR-Forscher, aber auch die Richtungslosigkeit der Szene. So verwunderte die harte Markteinschätzung des letzten Kongreßredners nicht: Scott Glenn, Anfang der 90er-Jahre beim Motion-Capture-Pionier SimGraphics, danach bei Disney ("Aladdin"-Ride, MAN!AC 1/95) sieht die VR-Industrie in den USA am Boden. Sein Tip an alle, die an VR-Konferenz-Firmen Anteile besitzen: "Sell it!" *wi*

IM HERZ DER WORKSTATION



Silicon Graphics "infinity Reality", die Nachfolge-Workstation der legendären Reality Engine^{2}, ist uns MAN!ACs noch zu teuer, dennoch fanden wir das darauf laufende Demo interessant: Eine flüssige 3D-Fahrt vom All auf den blauen Planeten, direkt in einen Gletscher. Das alles übergangslos in einem Zoom. Im Eisgebirge (glitzernde und gleißende 1280 x 1024 Pixels) könnt Ihr interaktiv herumfliegen. Steuert am besten in eine Gletscherspalte. Es wird kurz dunkel, dann seid Ihr unten. Dort liegt sie, Nintendos verspätete Next-Generation-Konsole! Zumindest auf der teuersten Workstation der Welt (mit nur 500 MByte Arbeits-RAM!) läßt sich das Nintendo 64 schon simulieren.



Veraltete Simulatoren bestimmten den "Experience Park" (Oben: Formel-1-Rennspiel). Rechts oben: Mit dem Fahrrad durch den Cyberspace. Der Bike-Simulator dient dem Max-Planck-Institut nicht als Sportgerät, sondern für psychophysikalische Experimente.

Überraschung für MAN!ACs: Am Stand des PC-Spezialisten Virtual I/O spielten wir "Wipe-Out" mit einem Playstation-HMD (rechts).

LASER CINEMA



LASERDISC

Die Hard 3

Bruce Willis zum dritten: Nachdem er bereits ein Hochhaus und einen Flughafen erfolgreich zu Kleinholz verarbeiten durfte, zittert nun ganz New York vor McClane. Ein Bombenleger reißt den suspendierten Cop aus seinen Depressionen und schickt ihn auf eine Schnitzeljagd quer durch die Ostküsten-Metropole. Mal düst er mit dem Taxi durch den Central Park, dann legt er eine U-Bahn-Station in Schutt und Asche – bis McClane schließlich die wahren Absichten der Gangster durchschaut. Während die Polizei über tausend Schulen nach einer Bombe absucht, karren die Schurken seelenruhig tonnenweise Goldbarren in ihr Versteck. Doch McClane und sein neuer Sidekick (Samuel Jackson), den er auf einer Spritztour durch Harlem gleich zu Filmbeginn aufgabelt, geben sich noch nicht geschlagen.

Auch wenn Willis' unfreiwilliger Partner für frischen Wind sorgt, kann "Die Hard 3" mit den Vorgängern nur partiell mithalten. Die Story ist in soviele "Unterlevels" geteilt, daß selbst "Speed" wie aus einem Guß wirkt. Ansonsten stimmt das Ambiente: Ein blutverschmierter Willis humpelt von einer Explosion zur nächsten, setzt seinen selbstironischen Humor gezielt ein und pustet ein paar Dutzend Ganoven effektvoll um. Bild- und Tonqualität sind gut, wenn auch die letzte Brillanz bei einigen Surround-Effekten fehlt.

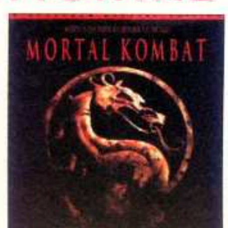
Übrigens: Die remasterten "Die Hard 1 & 2"-Laserdiscs (je 50 US-Dollar) sind empfehlenswert, ein Update lohnt sich aber nur für AC-3-Anwender.



Die Hard with a Vengeance, NTSC, zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, Widescreen (2,35 zu 1), 130 Minuten, THX, Dolby Surround, AC-3, 50 US-Dollar. Erhältlich bei Line Edition (Tel.: 07033/80237)

LASERDISC

Mortal Kombat



Videospielumsetzung, die Nächste. Outworld-Magus Shang Tsung lädt zum "Mortal Kombat"-Turnier, Donnergott Raiden (Christopher Lambert) schickt die irdische Kämpferelite ins Martial-Arts-Scharmützel: Liu Kang und Johnny Kage wollen Gestaltwander Tsung an den Kragen, die hübsche Sonja Blade (Bridgitte Wilson) sucht nach Erzfeind Kano. Im Gegensatz zum mißglückten "Street Fighter"-Film bläst man die ohnehin magere Story nicht mit peinlicher Schauspielerei auf, statt dessen wird geboten, was der Fan erwartet: Eine gigantisch inszenierte Prügelei jagt die nächste, aufwendige Computertricks und monströse Ausstattung faszinieren Euch mit fernöstlicher Fantasy-Atmosphäre. Videospieler frohlocken über vorlagengetreue Kampftechniken und viele Zitate, Film-Enthusiasten freuen sich trotz Mager-Plot über die aufwendigste Genre-Inszenierung seit langem – zumal die Laserdisc mit exzellentem Bild und Surround-Effekten glänzt.

Mortal Kombat – The Movie, NTSC, 1 CLV-Laserdisc, Widescreen (1,85 zu 1), Dolby Surround, AC-3, 101 Minuten, ca. 50 US Dollar.



LASERDISC

Waterworld

Kevin Costner verlegt die klassische "Mad Max"-Vision aufs Wasser: Die Polarkappen sind geschmolzen, wenige Überlebende wie der Fischmensch Mariner (Kevin Kostner) wehren sich gegen die mordlustige Smoker-Bande. Einzige Hoffnung: Die Tätowierung eines Mädchens weist dem Weg zum mythischen "Dryland". Aller Hetz-Kritik zum Trotz aufwendig inszenierte Endzeit-Action mit hohem Schauwert und guter Besetzung.

Waterworld, NTSC, drei Seiten CLV, 125 Minuten, Dolby Surround, THX, Widescreen (1,85 zu 1), ca. 45 US-Dollar

LASERDISC

Gargoyles



Im mittelalterlichen Schottland wird Gargoyle-Herrscher Goliath von einem Menschen verraten, Wikinger vernichten Goliath's Sippe bis auf eine Handvoll Teenies. Jahrhunderte später bekämpfen die sechs Überlebenden des Massakers in Manhattan einen schurkischen Multimilliardär. "Gargolyes" überzeugt als Disneys beste Serien-Inszenierung, leider ist die Laserdisc zum Pilotfilm eher dürftig abgemischt. Fans greifen trotzdem zu.



Gargoyles – The Movie, NTSC, 2 Seiten CLV, Stereo, 82 Minuten, Vollbild, ca. 35 US-Dollar.



LASERDISC

Species



H.R. Giger in Ehren, aber was die Filmcrew aus seinen "Alien"-verwandten Glibber-Optiken machte, läßt uns erschaudern. Eine hübsche, aber gefräßige Außerirdische metzelt paarungswillige Erden-Männer – immer auf der Flucht vor einem dilettantischen Sondereinsatzkommando. Sieht man von ein paar Horrorszenen und den satten Surround-Effekten ab, mangelt es "Species" an jeglicher Spannung. Trotz Giger nur ein teurer B-Movie.

Species, NTSC, eine CLV-Laserdisc, THX, AC-3, Dolby Surround, 108 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), 35 US-Dollar





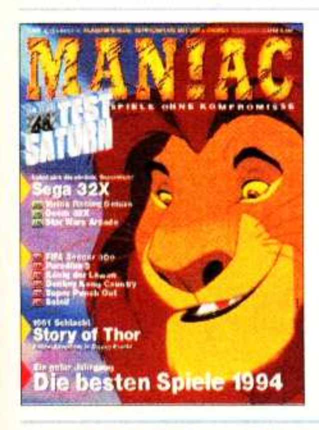














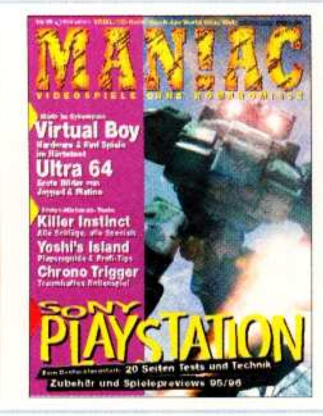




















*Achtung: Alle Hefte, von denen Ihr auf dieser Seite keine Abbildung findet, sind leider nicht mehr lieferbar!

Gebt Euch den Wahnsinn – jeden Monat

Klar lohnt sich für **MAN!AC** der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen, tragen wir Euch die **MAN!AC** auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk spart Ihr sogar noch Geld! Euer **MAN!AC**-Abo läuft mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei: **Cybermedia Verlags GmbH Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /96 erhalten! Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung.

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich will folgenderweise bezahlen:

☐ **Bequem per Bankeinzug**

☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

Diese Ausgaben möchte ich nachbestellen* ☐ 11/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96

Dafür lege ich **5,90 Mark pro Ausgabe** zzgl. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 3/94 ☐ 5/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95

8-BIT REPLAY

DAS 3D-KRAFTWERK LYNX



Atari Lynx

Hersteller: Atari/Epyx, USA
Erscheinungsjahr: 1989
Erstes Spiel: California Games
Spieleentwicklung bis: 1996
Anzahl der Spiele: um die 70

Unterschätztes Farb-Handheld mit cooler 3D-Technologie und Oldie-lastiger Spielepalette aus dem Hause Atari.

Zwei Konsolen, eine Geschichte: Atari schaffte es bei Lynx und Jaguar, ein technisch hochwertiges Grundgerät zu einem günstigen Preis anzubieten. Jedoch erhielten beide Systeme keine Unterstützung von den Software-Herstellern. Auch das abrupte Ende des Lynx scheint sich beim Jaguar zu wiederholen: Praktisch über Nacht wurde bei beiden Konsolen die Spiele-Entwicklung eingestellt.

Atari war mal wieder der erste: Als sich der mächtige Erfolg von Nintendos Game Boy bereits abzeichnete, veröffentlichte Atari 1989 das erste tragbare Videospiel mit Farb-Display – gut ein Jahr, bevor Sega mit dem Game Gear nachzog. Entwickelt wurde das Lynx jedoch nicht von Atari-Ingenieuren, sondern von der ehemals sehr erfolgreichen US-Software-Firma Epyx („Summer Games", „Pitstop"). Dort werkelten die Amiga-Erfinder R.J. Mical und David Needle an einer technisch höchst interessanten Handheld-Konsole, die mit einer 8-Bit-CPU (65C02) und einem pfeilschnellen 16-Bit-Custom-Chip selbst das Mega Drive einschüchtern konnte. Aus einer Palette von 4096 Farben durften 16 gleichzeitig auf dem Bildschirm sein, einzigartig waren die Zoom- und Rotier-Fähigkeiten – die erste Heim-Konsole mit Hardware-basierenden 3D-Features war geboren.

Wie schon beim Amiga ließen die Chip-Designer den Programmierern viel Spielraum für knuffige Routinen, immer neue Tricks & Cheats sollten die Entwickler anspornen. Doch leider konnte Atari kaum einen Software-Hersteller vom Lynx überzeugen. Die ersten Spiele kamen noch von Epyx, den überwiegenden Rest steuerte Atari bei. Nur einige US-Minifirmen und die Getreuen von Telegames unterstützen das Lynx bis heute mit gelegentlichen Modul-Veröffentlichungen.

Bei den Spielen dominieren Umsetzungen bekannter Atari-Hits: „Vindicators" und „Ms. Pac-Man", „Roadblasters" und „Klax" hielten die Lynx-Besitzer bei Laune, Exklusiv-Entwicklungen wie „Blue Lightning" und „Chip's Challenge" kamen jedoch zu selten auf den Markt. Dabei ist das Niveau der Lynx-Spiele insgesamt erfreulich hoch – kein Vergleich zu den teils schrecklichen Inhouse-Produktionen für den Jaguar. Den meisten Lynx-Modulen merkt man eine gewisse Hingabe bei der Programmierung an, gnadenlos reinfallen konnte man bei den rund 70 Titeln nur selten. Obwohl Atari schon vor knapp zwei Jahren die Spiele-Entwicklung über Nacht einstellte, kommen einige Nachzügler in Mini-Stückzahlen bis heute auf den Markt. „Raiden", „Battlezone 2000" sowie die Kombo-Cartridge „Super Asteroids & Missile Command" zählen zu den letzten Neuheiten. Wer originalverpackte Lynx-Spiele ordern will, kann übrigens im Internet bei www.toad.net vorbeischauen.

An Zubehör gab's für den Lynx-Freund kaum Nennenswertes: Vom obligatorischen Link-Kabel (via Com-Lynx konnte man acht Konsolen vernetzen), über den Zigaretten-Anzünder fürs Auto bis zu speziellen Tragetaschen reichte das Groschengrab. Der angekündigte TV-Tuner kam, typisch Atari, nie auf den Markt. Angeblich konnte das für Spiele akzeptable LCD-Display mit seiner Auflösung von 160x102 Pixeln gar kein TV-Bild in seriöser Qualität darstellen.



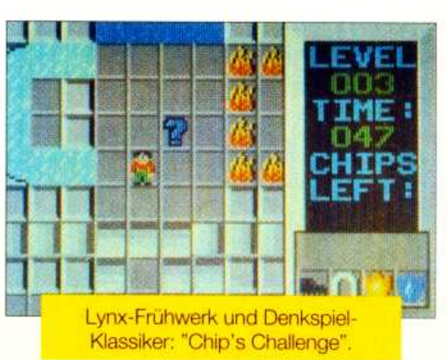
Dafür bescherte uns Atari 1991 eine optisch überarbeitete, jedoch technisch identische Version vom Lynx: Das Lynx 2 war etwas kompakter designt (im Vergleich zum Game Gear war das Original-Lynx deutlich breiter) und optimierte dank Stromsparschaltung die Lebensdauer der Batterien (siehe Bild oben, links seht Ihr das ursprüngliche Lynx mit Software).

Das Lynx ist ein Videospiel mit Charakter: Die technischen Finessen mit seinerzeit sensationellen 3D-Spielereien sorgen noch heute für Aufsehen. Flüssiges 3D-Scrolling und zoomende Sprites kommen auf dem LCD-Display trotz leichtem Schliereffekt gut rüber, Nostalgiker finden eine reichhaltige Palette an kompetent adaptierten Arcade-Oldies, und Sammler schätzen das überschaubare Software-Angebot mit wenigen Schrott-Modulen. *mg*

Die besten Spiele

Spiel	Beschreibung
Chip's Challenge	Grandiose Geschicklichkeitsgrübelei mit über 100 fesselnden Levels & innovativen Spielelementen.
Blue Lightning	Technisch überzeugender "Afterburner"-Verschnitt mit flüssiger 3D-Grafik & satter Action.
Klax	Perfekte Adaption der Arcade-Tüftelei. Spielt in derselben Spielspaß-Liga wie "Tetris" & "Shanghai".
Xybots	Stellvertretend für viele Atari-Hits der zweiten Generation. Fast immer detailgetreu & liebevoll adaptiert.
Warbirds	3D-Flugzeug-Schlacht, die alleine ganz nett ist, als Multi-Player-Spiel jedoch zum Action-Olymp abhebt.

Eine der wenigen neuzeitlichen Lizenzen fürs Lynx: "Batman returns".



Lynx-Frühwerk und Denkspiel-Klassiker: "Chip's Challenge".



Durchschnittlicher Horizontal-Scroller: "Gates of Zendocon".



LAST RESORT

500 MARK KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS“ WÄHLEN.
WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER ETWAS ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT DAFÜR BITTE NUR WEISSES PAPIER. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:
**CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS“
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING**

STREET FIGHTER ZERO

SATURN / PS

Eifrige "Street Fighter Zero"-Spieler wissen, daß sich unter dem Fragezeichen-Feld im Auswahlmenü neben allen selektierbaren Charakteren auch die beiden Endgegner Gouki und Bison (in Japan unter dem Decknamen Vega unterwegs) verstecken. Bislang konntet Ihr die beiden Halunken nur mit viel Glück anwählen – wer genau zur richtigen Zeit den Feuerknopf bediente, kam in den Genuß, Bison oder Gouki zu lenken. Mit den Kombinationen, die wir nebenan abgedruckt haben, könnt Ihr sowohl die Saturn-, als auch die Playstation-Version austricksen. Außerdem haben wir herausgefunden, wie Ihr den geheimen Charakter Dan anwählt, der sich zwar ähnlich spielt wie Ken und Ryu, aber neue Special Moves parat hält. Bei jeder Kombination müßt Ihr das "?"-Feld anwählen und einen der oberen Buttons (L, R) die ganze Zeit gedrückt halten.



RAYMAN

Markus und Tobias haben sich wochenlang mit "Rayman" auf der Playstation beschäftigt und uns ihre Codes geschickt. Die letzten beiden sind für Endgegner und Abspann.

KJNR7262HX
KJNRFL62HK
V?WRZL6L9Z
P!!!K!!!CH
V8WJP562HP
PC!TK2!!CH
VRWJ2!6T72
V8W8F5640Z
V8W0Z36NSZ
ZRWJZ!gNSZ
3?W8V36L0Z
7?0JVC6BQP
!GS835Q20Z
6GS?35QLSP
L604VC62SZ
Q00DK!5B6P
Q004X5SLSP
6QQ45!5L0P
Q6F4XV020P
2QQ4SM035P
6SQ4CXS3NZ
Q664MX9!WP
2QQDCMH34P
0Q745VH34P
S2F4XX9!4P
SW?DXXH3DZ
S2GDMX9KTG
SN?44V9VB?
0LGWNX97D6

NOVASTORM

Jan Belkoura aus Düsseldorf hat uns einen schicken Tip für die Doppel-CD "Novastorm" verraten. Wer keine Lust hat, das Weltraumabteuer komplett durchzuspielen, macht sich die versteckte Levelanwahl zunutze. Hierzu gebt Ihr in der Highscore-Liste am Ende eines Spiels "TWIRLY" ein. Im Hauptmenü erscheint dann unter "Game Start" ein goldenes "Pick Up"-Symbol – die Levelanwahl.

TEKKEN

Wer bei "Galaga" mit einem Doppel-Raumschiff antreten will, hält im Playstation-Bild folgende Tasten auf Pad 2 gedrückt:

↑ + L1 + ▲ + ✕

JOHNNY BAZOOKATONE

Die Playstation-Paßwörter unterscheiden sich von den Saturn-Codes und kamen von Mischa Hildebrand.

Level 2	VERYNICE
Level 3	SEDATION
Level 4	TEASPOON
Level 5	AFLEAPIT
Unverwundbar	PILCHARD
Levelanwahl	KRISTIAN

JOHNNY BAZOOKATONE

Markus Scheffler aus Wiesbaden hat uns freundlicherweise vier wichtige Paßwörter zur deutschen Version von "Johnny Bazookatone" zugefaxt.

Level 2	Walker
Level 3	Overtime
Level 4	Villa
Level 5	Endboss

VIRTUA COP

Jona Boeddinghaus aus Hamburg meldet sich zu Wort: Nachdem Ihr die Stages Beginner, Medium und Expert durchgespielt habt, bekommt Ihr weitere Schwierigkeitsgrade, Free-Play, Ranking-Mode und diverse Zusatzoptionen. Wer auch noch die Waffenanwahl hinzuschalten will, wartet im Titelbild, bis das Sega/AM2-Logo erscheint. Jetzt C gedrückt halten und ↓, ↑, →, ←, ↑, ↑, ←, → eingeben. Ertönt ein Schuß, könnt Ihr den Gun Select einschalten und im Pause-Modus die Waffe wählen.

C + ↓ ↑ → ← ↑ ↑ ← →

TOSHINDEN 2

Etliche Leser haben herausgefunden, wie Ihr beim zweiten "Toshinden"-Prügler nicht nur an die beiden Endgegner Uranus und Master kommt, sondern auch, wann Ihr die versteckten Charaktere Vermillion und Sho selbst spielen dürft. Dafür müßt Ihr das Spiel entweder zweimal mindestens auf Schwierigkeitsstufe "4" oder einmal auf "8" durchspielen. Danach wählt Ihr im Charakter-Menü das Fragezeichen und verlangsamt den Durchlauf der Köpfe mit dem SELECT-Button. Jetzt ist's kein Problem mehr, einen der vier anzuwählen.

CLOCKWORK KNIGHT 2

Markus Köbberling aus Lützelsachsen hat herausgefunden, wie Ihr beim zweiten Clockwork-Abenteuer den ersten Endgegner (Wurm) oder den zweiten (Blatt Papier) spielt. Spielt bis zu den Halunken und schnappt Euch schnell das zweite Joypad. Sobald sich Wurm oder Blatt Papier bewegen, drückt Ihr L, R sowie →, B und C gleichzeitig. Sobald Ihr den START-Knopf betätigt, ist der Spuk wieder vorbei.

L , R , → + B + C

SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Stefan Baumgartner hat uns einen Tip geschickt, der "noch in keiner Zeitschrift zuvor abgedruckt" wurde. Gebt Ihr im Titelbildschirm die untenstehende Kombination mit dem zweiten Joypad ein, verwandeln sich die Schiedsrichter in Hunde!

↓ ↓ ↑ ↑ ← → ← → B A B A

X-COM

Full-Motion-Video-Fan Marco Grigat hat uns verraten, daß Ihr nach der Sprachen-Auswahl von "X-Com" jedes beliebige Spiel mit Full Motion Video einlegen könnt, um Euch nur die entsprechenden FMV-Sequenzen anzusehen.

SHINOBI X

Schon beim klassischen Mega-Drive-"Shinobi" habt Ihr Euch per Cheat 999 Shurikens verdienen können. Die 32-Bit-Version enthält einen ähnlichen Trick: Geht im Option-Menü auf die Funktion "Shuriken", haltet die oberen Buttons L und R gedrückt und betätigt C, A und B.

L + R , C A B

Wenn Ihr den Shinobi im Schlaf durch Level und Feind-Heerscharen führt, versucht's doch mal im Expert-Modus (ein Treffer und das "Game Over" blinkt Euch an). Hierzu drückt Ihr im Titelbild START und betätigt A, B, C, B, A sowie nochmal START.

START A B C B A START

Noch weniger Probleme bereitet ein Level-Select. Drückt im Pause-Modus einfach A, B, A, B und C – schon erscheint in der Ecke links unten eine Zahl (Level), die Ihr per Steuerkreuz verändert.

START A B A B C START

NBA JAM T.E.

Genau wie alle anderen Fassungen der "Tournament Edition" bietet auch die Playstation-Variante reichliche Power-Up-Codes. Jeder Code muß im "VS"-Bild eingegeben werden, sobald der Kommentator "Tonight's match up..." sagt.

Shoot Percentage	↑↑↓↓▲
Power-Up Dunks	←→×●●×
Power-Up Defense	→↑↓→↓↑
Power-Up 3 Points	↑↓←→←↓↑
Power-Up Fire	↓→→●▲←
Quick Hands	←←←←●▲←
Max Power	→→←→××→
High Shoots	↑↓↑↓←↑ ●●●●↓
Push One/both opponents fall	↑↑↑↑ ←←←←●●
Push One/ teammate falls	↑↑↑↑ ←←←←●▲
Baby Mode	●■●■●■
Riesen-Modus	▲×▲×▲ ×▲×▲× ▲×▲×
Riesen Köpfe	▲■×● ▲■×●
Noch größere Köpfe	●×■▲ ●×■▲ ●×■▲ ●×■▲



STREET FIGHTER

Genau wie der "Movie"-Automat halten auch die entsprechenden Umsetzungen Akuma als geheimen Kämpfer parat. Um den Burschen anzuwählen, drückt Ihr in einem der Modi, aber nicht im "Movie Battle" selbst, im Charakter-Select-Screen so schnell wie möglich eine der folgenden Kombinationen...

Saturn: ↑, R1, ↓, L2, →, L1, ←, R2

Playstation: ↑, B, ↓, Z, →, X, ←, Y



JUDGE DREDD

Sobald der Bildschirm mit den Copyright-Informationen erscheint, drückt Ihr →, ↑, X, ↑, →, Y. Ignoriert die folgende Meldung und drückt erst A und Y zusammen, dann B und X. Drückt START, um ein Spiel zu beginnen – mit dem SELECT-Button ruft Ihr die Level-Anwahl auf. Nette Zugabe: Nach jedem Treffer lädt sich Euer Energiebalken wieder auf – tretet Ihr gegen einen Endgegner an, könnt Ihr per START-Knopf die komplette Energieration zurückerlangen.

→ ↑ X ↑ → Y, A + Y, B + X

OGRE BATTLE

Wenn Ihr Euch die tollen Musikstücke ohne zu spielen anhören wollt, gebt Ihr als Namen "MUSIC/ON" ein. Drückt danach A, und Ihr könnt per Joypadkreuz durch eine Liste der einzelnen Musikstücke scrollen.

ASTAL

In MAN!AC 12/95 haben wir Euch bereits fast alle Cheats zu "Astal" verraten, zwei neue haben wir jetzt herausgefunden: Um Energie zurückzubekommen, pausiert Ihr und drückt schnell ↓, R, ↑, L, X, A, Y, B, Z, C, → und ←. Drückt nochmal START, um weiterzuspielen – und siehe da, die Energieleiste ist wieder aufgefüllt. Diese Kombination funktioniert, so oft Ihr wollt.

↓ R ↑ L X A Y B Z C → ←

RETURN FIRE MAPS O'DEATH

Steffen Gerlach aus Berlin ist ein großer Fan von "Return Fire" und war der erste Leser, der uns die Paßcodes zur Mission-Disc zugeschickt hat.

Level 2	Gelber Ball	Tasse	Vogel	Schmetterling
Level 3	Herz	Tasse	Herz	Tasse
Level 4	Schirm	Hase	Teddybär	Kleeblatt
Level 5	Herz	Schirm	Kleeblatt	Tasse
Level 6	Vogel	Schmetterling	Gelber Ball	Blume
Level 7	Schmetterling	Herz	Gelber Ball	Schmetterling
Level 8	Kleeblatt	Blume	Herz	Tasse
Level 9	Gelber Ball	Teddybär	Herz	Tasse

NBA LIVE 96

Kein Basketball-Spiel ohne versteckte Spieler-Optionen. Damit Ihr Euch Eure Lieblingsspieler in einem All-Star-Team zusammenstellen könnt, haben die Designer einen nützlichen Cheat implementiert. Wählt die "Edit Players"-Funktion und dort einen der Spieler. Drückt auf Button B und sucht Euch danach einen Spieler aus der Liste darunter aus. Gebt seinen Nachnamen in die Namens-Eingabe ein und drückt nochmal B. Über die Trade-Players-Option könnt Ihr diesen All-Star jetzt einkaufen.



NEXT TIME 5/96

MAN!AC NO. 5 ERSCHEINT AM 10.04.96

SUPER MARIO RPG

Wenn Nintendo und Square pünktlich waren, nehmen wir das heißeste Rollenspiel des Jahres unter die Lupe: "Super Mario RPG" wird von unserem Hitpoint-Experten Robert auf Pixel und Polygone getestet – die Analyse lest Ihr Mitte April.

PLAYSTATION-TESTOFFENSIVE

Eine Menge Umsetzungen und Originalspiele für die Playstation haben diese MAN!AC knapp verfehlt: Nächsten Monat testen wir u.a. "Tekken 2", "Need for Speed", "Adidas Soccer" und "Resident Evil".

Das Fest der Bilder

Wie in jedem Jahr pilgerte die Computergrafik-Szene auch 1996 nach Monte Carlo zur "Imagina". MAN!AC war dabei, als sich die digitalen Helden aus "Jumanji" und "Toy Story" mit Online-Experten und Cyber-Wissenschaftlern trafen.

MADE FOR SATURN

Tatsache: Die Psygnosis-Hits "Wipe-Out", "Discworld", "3D-Lemmings" und "Destruction Derby" kommen schon bald für den Saturn. Wir sichten das Preview-Material und erwarten außerdem Saturn-Tests von "Panzer Dragoon 2" und "Sagaia".

BIG MOUTH

Dream-Team-Mitglied Ocean of America bestätigt das erste Nintendo-64-Spiel: Die Umsetzung von Brian de Palmas "Mission: Impossible" (Hauptrolle: Tom Cruise) wird auf dem Nintendo 64 zu einem Spionage-Adventure mit 360°-Action –– Acclaims Kaufrausch scheint ungebrochen: Glaubt man der "Computer Trade Weekly", interessiert sich der Hersteller für die englische Centregold-Gruppe (U.S. Gold, Core). Auch Medienreise Pearson (SSI, Mindscape) scheint über den Kauf des Olympia-96-Lizenznehmers nachzudenken — Um die Riesen-Sprites der Neo-Geo-Prügelspiele auf den Saturn zu locken, wird SNK ein spezielles Speichermodul ausliefern.



Wie Basketball im Fernsehen: mit den bekanntesten Spielern in voll besetzten 3D-Arenen, total natürlichen Bewegungsabläufen, Wahnsinns-Action, verschiedenen Perspektiven, Review und Slow Motion, Kommentaren und Live-Soundeffekten. Nur – ihr spielt selbst!

Hey. Wenn dir Total NBA '96 zu viel Action ist, spiel doch hiermit!





PLAYSTATION VON SONY

DAS IST KEIN SPIEL

Spielehotline: Deutschland 069-66 54 34 00
Schweiz 052-157 11 33 (86RP./Min)


48
75